TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!

REVISTA POKéMON

Nº 5

Por los ... Nintendo Acción

Escaparate

Pokémon: el Poder de Uno, la nueva película

Póster Doble

Pokémanía

Jugamos con Pokémon Puzzle League

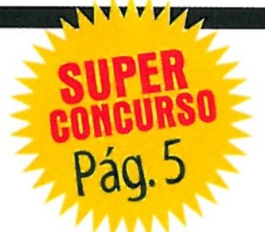
Guías

Pokémon Amarillo y Pokémon Snap

Desvelamos todos sus secretos

POKéMON PINBALL

Regalamos 5 Pokémon Pinball para Game Boy Color

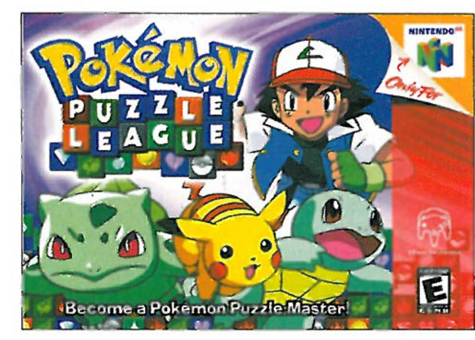


PokémON

Un puzzle para Pokémon

Pokémon Puzzle League es ya el próximo éxito de Nintendo 64, y se está acercando a Europa

La mezcla tiene su punto: mitad uno de los **conceptos más adictivos que existen** y mitad la **licencia más generosa de todos los tiempos**. Sí, tiene su aquél. Pokémon Puzzle League **es en esencia un Tetris (Attack)** bañado en Pokémon. ¿Recordáis el maravilloso juego de Super Nintendo? Pues no tenía desperdicio, y mucho menos a dos jugadores. La mecánica era sencillísima: **eliminar bloques** reuniendo al menos tres con la misma forma, e impedir que la construcción tocara el techo de la pantalla. Sí fácil, pero ponte a hacerlo: en cuanto la cosa cogía un poco de caña, aquello exigía máxima concentración. ¿Y dónde encaja Pokémon en todo esto? Bueno, en que Ash (tú) y Pikachu habéis sido invitados a participar en la gran Pokémon Puzzle League, donde tenéis que **llegar a Puzzle Master**. Eso significa ganar a muchos entrenadores a base de **encajar piezas más rápido y mejor que ellos**. Así ocurre al menos en uno de los **seis modos de juego** que ofrece, el Stadium 1Player, que hace las veces de modo historia e incorpora **imágenes FMV de la serie** cartoon. Además el juego está **ambientado a la medida de Pokémon**, con todos los guiños (voces, efectos, sonidos, incluso escenarios donde se desarrollan los combates...) que hemos disfrutado hasta el momento. En ese sentido el **trabajo de NST ha sido completísimo**, y también nos lo han puesto muy fácil a la hora de jugar: el interface de usuario es correctísimo, los **controles muy intuitivos** y disponemos de un **modo tutorial** absolutamente brillante. Ahí te explicarán cómo resolver los originales modos 3D que incluye el juego, y que nos invitan a eliminar bloques en un cilindro. Mucho más complicado, sí. Dos peros, para terminar, podemos ponerle. Uno, **que no tenga modo 4 jugadores** ¿?. El otro, que no haya aún una fecha concreta para el lanzamiento en Europa. ¿Quizá primer trimestre del 2001?



La carátula (yanqui) del juego. Tan atractiva como siempre y con el eslogan bien claro: sé un maestro.

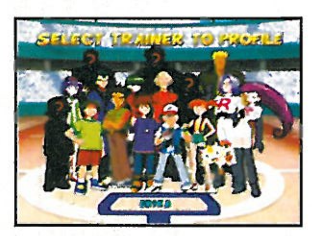

Este es el escenario donde lucharás contra Gary, el último entrenador.



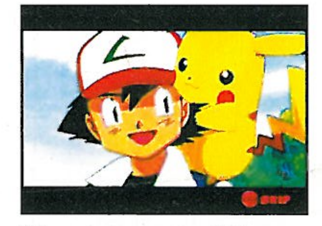
Si os gusta Tetris Attack, lo pasaréis pipa con el nuevo Pokémon.



El modo stadium 1P nos desafía a combatir contra 11 entrenadores.



Podréis leer un perfil de cada uno de los entrenadores en juego.


El juego incluye escenas FMV sacadas de la serie de dibujos.

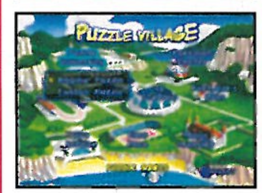

El tutorial se encargará de que entres rápidamente en materia.

Modos de juego

En principio hay **seis modos de juego** esperando a que os atreváis a probar. **Stadium**, para uno y dos jugadores, es el modo historia, una competición que descubre línea argumental, escenas animadas y algunos premios y recompensas interesantes. **Marathon** es un reto contra ti mismo en un puzzle que nunca termina pero que cada vez va más y más rápido: hasta dónde aguantes. **Time Zone** hace las veces de modo contrarreloj. En **Spa Service**, el juego define una línea en el puzzle que marca el espacio que no debes superar para ganar. Y por fin, **Puzzle University** es un conjunto de desafíos en los que debes limpiar bloques con movimientos limitados. Podrás responder a los puzzles de la CPU o crear los tuyos propios para desafiar a tus amigos.







Crystal, así es el nuevo Pokémon "móvil"

El 14 de diciembre estará a la venta en Japón

El penúltimo Pokémon estará listo en breve aunque de momento **sólo verá la luz en Japón**. Se llama Pokémon Crystal (se le conoció como Pokémon X cuando saltaron los primeros rumores) y se



Este sencillo adaptador es la puerta a un nuevo mundo de posibilidades.

venderá junto a un adaptador especial para teléfonos móviles. Precisamente esa será la gran novedad de esta edición, que podremos **intercambiar Pokémon a través del teléfono móvil** e incluso descargar funciones especiales de una red que se creará para la ocasión.

En esencia, Pokémon Crystal será una **versión mejorada de los cartuchos Oro y Plata**. Las principales novedades, además por supuesto del sistema de intercambio, serán que esta vez tendremos oportunidad de **elegir entre entrenador y entrenadora**, y que el aspecto gráfico ha sido "pulido", incluyendo cositas como por ejemplo las animaciones en los ataques que darán más realismo a los combates.



¡Hala! Una pantallita que hemos conseguido de Pokémon Crystal.

La edición Crystal no está prevista para el mercado americano ni para Europa, según parece debido a un problema de tecnología (aunque algunas fuentes citan que el problema es que no está extendido lo suficiente el uso del móvil en ambos mercados). Seguiremos informando.

Hey you, Pikachu!, ¡¡eh, tu Pokémon habla contigo!!

Nintendo América acaba de poner a la venta su ultimísimo cartucho Pokémon para Nintendo 64, y éste viene con sorpresa. Hey You Pikachu! se vende junto a un **innovador sistema de reconocimiento de voz** que permite al usuario comunicarse con Pikachu. Así, en dos palabras, es la mecánica del juego: hacer que Pikachu se relacione con el entorno atendiendo a nuestras órdenes. El pack está disponible en las tiendas al precio de 18.000 pesetas aproximadamente. Y seguro que funciona a las mil maravillas.



El juego está diseñado para un público más bien infantil.



A través del micrófono podremos dar órdenes a nuestro Pikachu.



Él también interactuará con nosotros, con esa carita...

Pokémon Gold&Silver: 1.400.000 cartuchos en la primera semana

No hay quien detenga la fiebre Pokémon, y menos aún tras las últimas llegadas al mercado USA. El lanzamiento de las ediciones Gold & Silver, a **mediados de octubre**, ha roto todos los récords, dejando a la altura del betún las **600.000 copias de la edición amarilla** vendidas en la primera semana. Así ha reaccionado el mercado USA a los nuevos Pokémon de Game Boy: 1.400.000 unidades en los primeros 7 días. La repanocha. Y las perspectivas son aún más dulces, porque **se calculan 10 millones de cartuchos vendidos en los seis primeros meses**.

Pero estas increíbles cifras no han pillado por sorpresa a Nintendo, acostumbrada a lidiar con números enormes cuando se habla de Pokémon. Ya antes del lanzamiento Oro y Plata, **cinco de los 8 juegos más vendidos** en USA eran de Pokémon, y de los aproximadamente 1.000 juegos disponibles este año, siete títulos Pokémon constituyen el 10% del software más vendido. Baste decir que durante este cuarto trimestre esperan vender entre **10 y 12 millones de videojuegos en 90 días**.



CONCURSO POKéMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
5 POKéMON PINBALL
5 PACKS CON 4 VÍDEOS DE POKéMON
5 MOCHILAS POKéMON
5 CD's CON LA BANDA SONORA DE LA PELÍCULA
5 POKé BALL BLASTER
5 CD's CON LAS CANCIONES DE LA TELE
10 JUEGOS DE CARTAS POKéMON
BASES DEL CONCURSO
1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción (Revista Pokémon). Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "POKéMON DICIEMBRE".
2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán 40, siendo la asignación de los mismos de forma aleatoria. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 23 de Noviembre y 26 de Diciembre de 2000.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 27 de Diciembre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Febrero de 2001 de la revista Pokémon.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso y Hobby Press.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
NOMBRE Y APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
LOCALIDAD:
PROVINCIA:
CP:
TELÉFONO:
HAN COLABORADO:
DRO east west
Hasbro
edel
KOCH records
SAV
Nintendo
ST SporTandem
pokemon.nintendo.es

Los mejores trucos para todos los Pokémon

¿Creías que ya lo sabías todo de Pokémon Snap?, ¿y qué me dices de los Pokémon legendarios, qué conoces exactamente de ellos? Antes de responder, lee atentamente los trucos que publicamos este mes. Sabrás aún más.

Trucos para la playa, en pokémon snap

Para sacar las mejores fotos en el nivel de la Playa, sólo debes hacer lo siguiente:

- **Surfing Pikachu**: Guía con las manzanas al Pikachu que encuentras casi al principio, hasta la tabla de Surf.
- **Pikachu en el tronco**: Poco después de Snorlax, verás un área de hierba. Lánzale muchas Pester Ball hasta que aparezca Scyther. Si lo logras, tendrás un Pikachu encima de un tronco.
- **Pidgey**: Lo encuentras casi al final de la escena y no tienes que mover ni un dedo para verlo.
- **Supertrucos**:
  - Si le tomas fotos a Lapras desde el principio, lo verás cada vez más y más cerca.
  - Para fotografiar a Snorlax, lánzale una Pester Ball o toca la Poké Flauta.
  - Golpea la pelota que está persiguiendo Eevee y te encontrarás de repente con un Chansey.
- **Pokémon Señal Klinger**: Lo encuentras del lado opuesto de Surfing Pikachu.

Y también para el túnel

Más secretos de Pokémon Snap. Esta vez nos vamos al túnel, y descubrimos todos sus misterios.

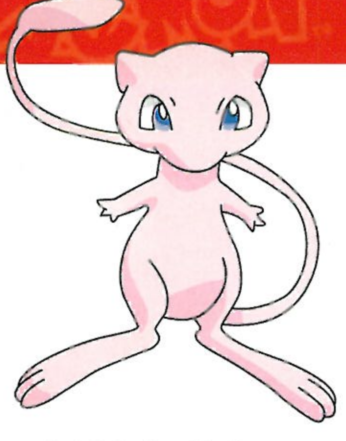
- **Pikachu en la Bola**: Tómale unas cuantas fotos al Pikachu que está al principio, y se subirá al Electrode.
- **Cómo evolucionar a Diglett**: Tómale fotos cuando apenas saque la cabeza de la tierra.
- **Cómo evolucionar a Magnemite**: Atráelos con manzanas unos a otros hasta que se junten formando a Magneton.
- **Supertrucos**:
  - Guía al segundo Pikachu que te encuentras llevando las manzanas hasta el huevo, toca la Poké Flauta y aparecerá Zapdos, que además te ayudará con alguna que otra cosilla.
  - Pokémon Señal Sombra Pinsir: Lo encuentras en el lado opuesto que los Magnemite, pero sólo aparecerá si liberaste a Zapdos.
  - Para ir a la siguiente escena: A la derecha de los Magnemite verás un Electrode, golpéalo para ir a la escena del Volcán.

Y para el valle, que no es poco

- **Gravelers bailando**: Cerca de la cascada de Gyarados deberás tocar la Poké Flauta.
- **Cómo evolucionar a Magikarp**: Al principio de la escena verás un Magikarp saltando. Golpéalo para que sea derrotado al estilo rocket por un Mankey. Cuando lo vuelvas a encontrar, deberás golpearlo para que pierda la paciencia.
- **Cómo evolucionar a Staryu**: Deberás tomarle una foto y después guiarlo hacia el remolino de agua.
- **Supertrucos**:
  - Al igual que en el río, trata de golpear todo (incluso el remolino de agua).
  - Pokémon Señal Dugtrio: De frente y arriba al principio de la escena.
  - Para ir a la siguiente escena: Casi al final de la escena unos Squirtle huirán al verte, excepto uno, que deberás golpear de forma correcta para que tumbe a un Mankey. Lánzale Pester Balls y así el Profesor Oak te dirá que empieces a buscar los Pokémon Señal.

Por fin, ¡¡el último nivel!!

Pues sí, también le hemos sacado los colores al último



nivel, **Nube Arcoiris**. Como sabrás, aquí sólo encontrarás un Pokémon... el difícil **Mew**. Él esta **dentro de una bola de energía** que no te permite hacer fotos. Deberás **golpearla 6 veces** (luego solo serán 3) para sacarlo y tener la oportunidad de fotografiarlo. Enséñale esa foto al Prof Oak para terminar el juego.

- **Supertrucos**:
  - Para tomar una foto de mejor puntuación deberás golpear a Mew aun después de haberlo obtenido.
  - Cómo ver los créditos: Para saber quién ha hecho el juego deberás igualar o mejorar tu puntuación con Mew. También puedes fotografiar a todos los Pokémon del juego.
  - Tu foto de Mew: Si haces la foto perfecta de Mew, te darán 10.000 puntos.

Pasando de una zona a otra en Pokémon Pinball

¿Te falta algún Pokémon de Zona Safari? Pues si no tienes ni idea de cómo llegar hasta allí, aquí tienes la lista de lugares dividida en áreas. Ten en cuenta que comienzas en el área 1 y que cada vez que viajas avanzas un área.

- **Rojo: Área 1**
  - Pueblo Paleta
  - Bosque Verde
  - Ciudad Plateada
  - Ciudad Celeste
  - Ciudad Carmín
  - Montaña Roca
  - Pueblo Lavanda
- **Rojo: Área 2**
  - Carril Bici
  - Zona Safari
  - Islas Espuma
  - Isla Canela
- **Rojo: Área 3**
  - Meseta Añil
- **Azul: Área 1**
  - Ciudad Verde
  - Bosque Verde
  - Mt. Moon
  - Ciudad Celeste
  - Ciudad Carmín
  - Calle Roca
  - Montaña Ciudad Celeste
- **Azul: Área 2**
  - Ciudad Fucsia
  - Zona Safari
  - Ciudad Azafrán
  - Isla Canela
- **Azul: Área 3**
  - Meseta Añil

Destello, Corte y habilidades



Para poder utilizar todas las habilidades Pokémon, deberás tener en tu poder **todas las MO y todas las medallas**. Claro que así jugarás con ventaja.

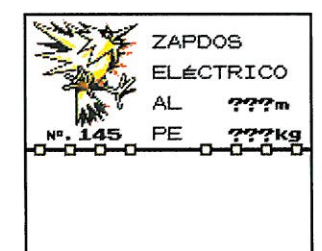
Consigue más dinero

Si quieres conseguir más dinero al **enfrentarte con un entrenador o un líder de gimnasio**, debes utilizar el Ataque Día de pago. Nunca falla. Fdo: el que paga las nóminas Pokémon.

¿No quieres evoluciones?

Ya sabes que cuando un Pokémon está evolucionando aparece una pantalla en la que se ve dicha evolución. Pues si **no quieres que evolucione debes pulsar el botón B** en ese mismo instante.

Pokémon únicos



Estos son los Pokémon que sólo aparecen una vez durante el juego.

- **Snorlax, Mewtwo, Moltres, Articuno y Zapdos**.

Pokémon obedientes



Para que todos tus Pokémon **te hagan caso** debes **capturar el mayor número posible** de ellos (aparte de conseguir ciertas medallas). Así, cada vez que veas al ayudante de Oak te dará un gran regalo. No irás a perdértelo, ¿verdad?

Por fin Islas Espuma

La única forma de pasarte las Islas Espuma es teniendo en tu poder la **habilidad Fuerza**. Sin ella, ni lo intentes.









2ª parte

¿Quieres ser un maestro de la fotografía? Pues apúntate a nuestro cursillo rápido

Tres niveles más para lanzarnos en busca de todos aquellos Pokémon que se resisten a salir en la foto. Además de monos, quedarán muy bien en nuestro informe. ¿A qué esperas?

Nivel 3 Volcán

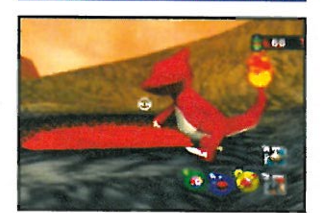
Como te imaginarás, aquí **predominan los Pokémon del tipo fuego**. El objetivo es concluir el nivel con **22 Pokémon diferentes fotografiados**. Si no te da tiempo, tendrás que repasar los escenarios de nuevo.

#04 Charmander



Hay **varios** en el nivel. **Si consigues tirarlo a la lava** con un objeto, además de freirle, **evolucionará a Charmeleon**.

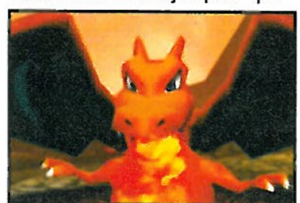
#05 Charmeleon



Hay **dos** en el nivel. El primero está con **Magmar** y el segundo lo verás **al final del escenario**.

#06 Charizard

Al final del escenario verás a un **Charmeleon dando vueltas a un lago de lava**. Lánzale una manzana para tirarlo y que **evolucione a Charizard**. Una vez evolucionado, con más manzanas harás que escupa fuego. A la hora de fotografiarlo, espera que el Zero-One esté lo suficientemente lejos para que



puedas sacarle con la mejor perspectiva. Si no lo consigues, tendrás que reiniciar el nivel.

#37 Vulpix



Aparecen **corriendo después de los Rapidash**. Lánzales comida y espera a que haya dos juntos para tu álbum. Para una buena puntuación, **intenta capturarlos de frente**.

#58 Growlithe



Al final del escenario, **a la derecha de Charmeleon**, verás **tres volcanes**. Lanza **Pester Ball** en cada uno de ellos para que aparezcan los **tres Growlithe**, y con suerte

los fotografiarás, consiguiendo una puntuación estupenda.



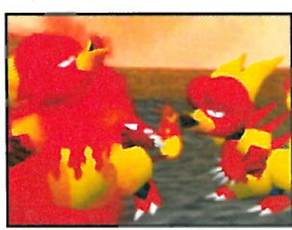
#59 Arcanine

Se consigue al igual que **Growlithe**, pero **aparecen con menor frecuencia**. Todo es tener suerte o intentarlo todas las veces que sea necesario...



#78 Rapidash

Te toparás con ellos al **principio del nivel**. Lánzales manzanas o Pester Ball para que realicen alguna de sus mejores poses.



#126 Magmar

Lo verás con **Charmeleon**, y tendrás ocasión de **pillar a dos juntos más adelante** que desde luego bien merecen una buena instantánea..

#146 Moltres



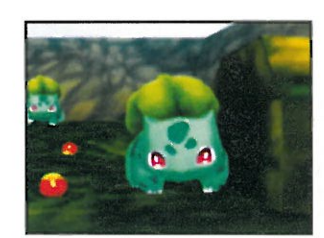
En uno de los puentes, verás un **huevo**; lánzale una manzana para tirarlo a la lava y aparecerá este ave legendaria. Espera a que **salga y dé la vuelta** para sacarlo en sus mejores poses.

Nivel 4 Río

Tienes que **encontrar a Porygon con ayuda de la Pester Ball**. Por lo tanto tendrás que acabarte primero el nivel (con cierto número de puntos) para que el **Profesor Oak te dé las Pester Ball** y luego puedas buscar a Porygon.

#01 Bulbasaur

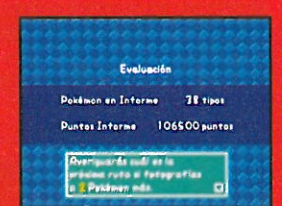
Aparecerá con **ayuda de las Pester Ball**. Los verás



escondidos detrás de unos **troncos a tu izquierda**. **Lánzales manzanas** para que se acerquen a ti.

Pokéconsejos

Cuantos más, mejor



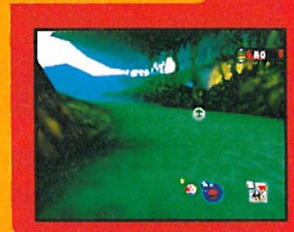
El juego marca ciertos objetivos que cumplir, como conseguir **fotografiar a un determinado número de Pokémon**. Lo mejor es **fotografiarlos a todos** (capturarlos es imposible) y si en vez de 6, conseguimos 10, pues mejor que mejor.

Selección de fotos



No olvides que a la hora de seleccionar tus mejores fotos **sólo podrás elegir una** que represente a un determinado Pokémon. El Profesor Oak está muy ocupado y **sólo analizará la última** que hayamos elegido.

Con el stick analógico



En determinados escenarios podrás **acercarte y alejarte de las orillas** utilizando simplemente el stick analógico. Así podrás obtener mejores fotografías.

Fotografíale otra vez



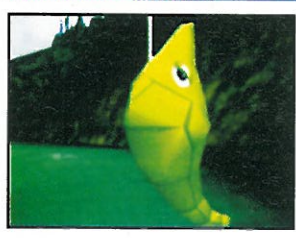
Puede resultar interesante **fotografiar de nuevo a un Pokémon que ya tengas** para obtener más puntos. Recuerda que los puntos también son vitales para pasar de nivel.

Varios iguales



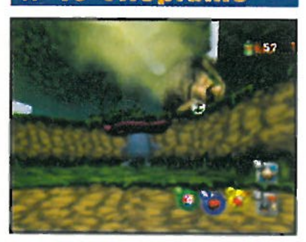
Cada vez que te sea posible, intenta **capturar a varios Pokémon iguales en la misma instantánea**. Así obtendrás más puntos y conseguirás unas fotos espléndidas.

#11 Metapod



Tienes que lanzarles **Pester Ball para que bajen de los árboles** y así consigas las mejores fotos. Y si es en grupo, mejor que mejor.

#45 Vileplume



Cuando veas un extraño gas a la derecha, pasado Slowpoke, toca la **Poké Flauta para que Vileplume baile** y puedas sacarle la foto.

#54 Psyduck



Lo verás **nadando** delante de tus narices. Si le **lanzas algún objeto**, reaccionará de forma curiosa.

#60 Poliwag



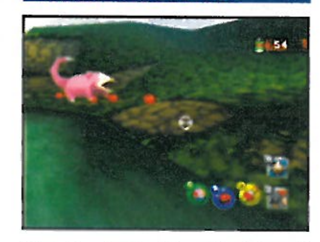
Están a la **derecha al principio de la pantalla**. Tienes que tirarles **Pester Balls para que salgan corriendo** y, en el momento en que veas que bajan al agua, **apretar el gatillo de la cámara**.

#79 Slowpoke



Son rosados y... tan grandes que **no tendrás problemas para verlos. Lánzales una manzana**, enfoca bien... y dispara.

#80 Slowbro

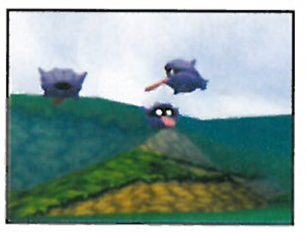






Cuando veas a este Slowpoke, **lánzale manzanas para que se dirija al círculo**; en el momento en que se da la vuelta y pone la cola en el agua, aparecerá un **Shellder que se unirá a su cola**. Lanza otra manzana y dispara. Hazlo rapidito si no quieres que la puntuación baje un poco.

#90 Shellder

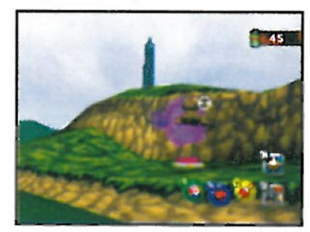


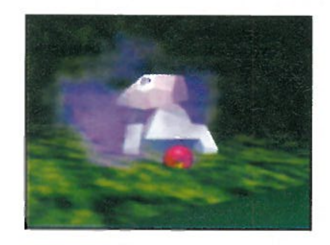
Son muy rápidos, por lo tanto vas a tener que ser muy ágil. Encontrarlos es fácil, porque hay ciertos paneles indicativos que dicen donde están, de forma que sólo tienes que **lanzar una manzana en su zona para que aparezcan**.

#91 Cloyster



Aparece al **final del nivel** junto con los **Shellder**. Son muy rápidos, así que tendrás que tomar muchas fotos. **Si le coges de espaldas no vale...**





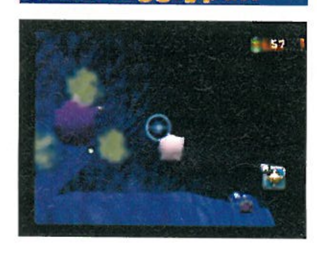
#137 Porygon

Después de Psyduck, verás a la derecha **una pared en la que algo se mueve**. Lanza una Pester Ball para que aparezca Porygon y a continuación manzanas para que **muestre su color natural** y puedas fotografiarlo. El **segundo está al final del nivel**, y será quien nos ayude a abrir el camino a la siguiente ruta.

Nivel 5 Cueva

No podremos pasar de nivel hasta que consigamos tener fotografiados un **mínimo de 40 Pokémon**. Por lo tanto, si te mareas con facilidad lo vas a tener chungo en esta ruta de altura. ¡Ah! Se nos olvidaba, que si eres bueno conseguirás la **Poké Flauta para descubrir un motón de secretos**.

#39 Jigglypuff



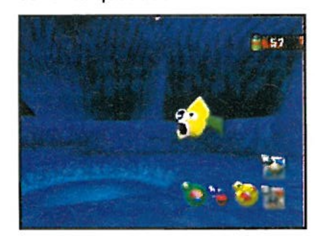


Hay **tres a lo largo del escenario** y aparecen corriendo delante de **Koffing**. Si consigues salvar a los tres, tendrás una grata sorpresa al final del nivel.

#70 Weepinbell

Aparece dando vueltas **alrededor de un lago**. Simplemente espera a que te mire de frente y dispara. ¡Clic, clac, cluc! Ya eres nuestro.

Menudo careto de alucinado se se le ha quedado.



#71 Victreebel



Cuando tengas a **Weepinbell a tiro, lánzale una manzana** o una Pester Ball para que se caiga al agua y **evolucione**.

#88 Grimer



Nada más **comenzar** la ruta, mira **abajo a tu izquierda** y verás a **dos escondidos en las cuevas**. Cosa fácil.

#89 Muk



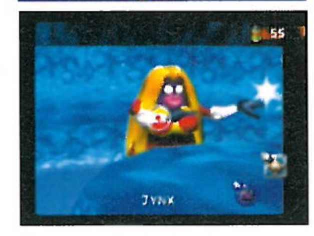
Tienes que fotografiar **primero a Grimer**. Éste aparecerá cerca de los **tres Bulbasaur** (en la plataforma que hay abajo) y por lo tanto, tendrás que **lanzarle varias Pester Ball para que evolucione**. ¿Un poco cruel? Tampoco es para tanto.

#109 Koffing



Aparece corriendo detrás de Jigglypuf, y hay tres. Para obtener la mejor imagen, **utiliza el acelerador**.

#124 Jynx



Hay **dos alrededor de un huevo**. Tienes que tocar la Poké Flauta para bailen y así conseguir las mejores poses.

#132 Ditto



Fíjate bien cuando **veas a los tres Bulbasaur al principio del nivel**. ¿No notas algo extraño? Pues, lanza Pester Balls y verás que realmente es Ditto quien se esconde detrás.

#144 Articuno



Está en el huevo que tienen las Jynx. Toca la Poké Flauta.

Pokéconsejos

Selecciona las fotografías



Antes de seleccionar las fotos que vas a mostrar al Profesor Oak, asegúrate que tu foto es mejor que la que ves a la izquierda. Si no tienes a ese Pokémon, no aparecerá ninguna imagen y se te indicará que es un Pokémon nuevo.

La comida es la clave



Si quieres que los Pokémon se dirijan hacia determinadas zonas, lo único que tienes que hacer es dejarles algo de comida en el lugar indicado. ¿Fácil no?

Más despacio



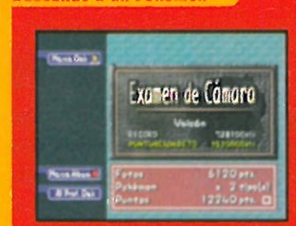
Ya sabes que no siempre se puede ir por la vida con prisa. Si quieres ir más despacio, lo único que debes hacer es darte la vuelta o mirar hacia los lados. Además, así podrás disfrutar mejor del paisaje.

Y más rápido



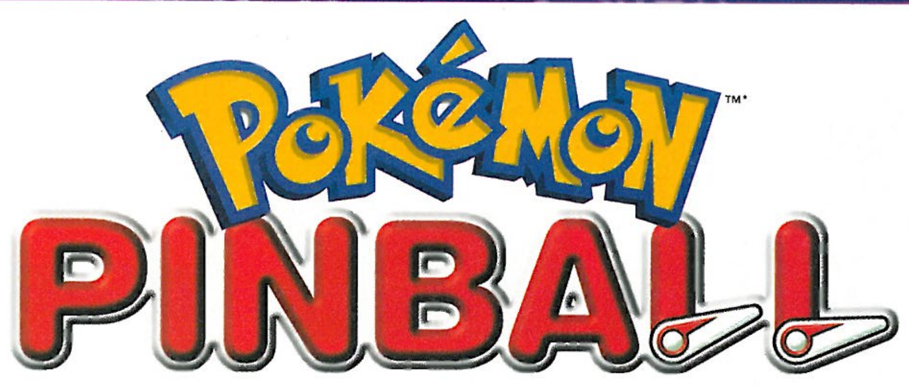
Utiliza el botón C para moverte más rápidamente que con el stick analógico. Además de ganar tiempo, cogerás de improviso a los Pokémon.

Buscando a un Pokémon



A la hora de iniciar una ruta para buscar un determinado Pokémon, no tienes que llegar al Portal de Llegada y esperar a que el Profesor Oak nos dé su veredicto. Simplemente pulsa Start y sal de la ruta para agilizar los trámites.

¿Conocéis a Mr. Dieciocho mil millones? Pues existe, aquí el míster se ha hecho dieciocho mil millones en la mesa roja. ¡Él ha escrito la guía! ¡Loas y alabanzas!



¡Aprende con "Mr. 18.000 millones" a mantener la bola a flote en cualquier situación!

Mesa Roja

Esta mesa es considerada más difícil que la azul por la "incapacidad" de algunos jugadores para colar la bola en el Bellsprout. Pero para evolucionar Pokémon, en cambio, resulta mucho más accesible, pues casi todas las bolas que tires con el flipper derecho irán directas por la rampa izquierda. Además, los pasillos de multiplicador de campo, sobre los Voltorbs, no se apagan al pisarlos dos veces.



1 Si quieres tener siempre la **Pokéball morada, o si te hacen falta puntos** para superar a tu hermano, mantente en la zona de Voltorbs pulsando **falta en el mismo lado + falta arriba**. **2** Este es el punto exacto donde debes **pulsar falta izquierda** para **conseguir la Exp.** que a veces sale en la unión de las dos rampas. Siempre que no consigas colarla por la rampa buena, claro. **3** El esquinazo de este triángulo rebotador es el punto donde **debes mandar la bola con el flipper izquierdo** para colarte en la **boca de Bellsprout**. **4** Con el mismo propósito, puedes mandar la bola desde el **flipper derecho a este multiplicador**. Además del bonus, la bola saldrá hacia la rampa de Bellsprout. Pulsa falta arriba izquierda si no llega con fuerza. **5** Como en esta mesa es fácil que lleguen bolas por el centro, pulsa **falta y el flipper del mismo lado** para salvarte.

Captura

Es **muy difícil acertar** siempre que quieras en la **boca de Bellsprout**. Si te urge capturar, siempre puedes parar la bola en el flipper izquierdo y dar en la esquina inferior del triángulo del mismo lado. Practícalo.

Evolución

Quitar de enmedio **a Ditto no es problema**. El problema gordo es recoger la experiencia cuando el icono sale sobre la rampa corta de la izquierda. Para pillarlo, pulsa **falta izq. al subir la bola por la rampa anexa**.

Viaje

Es más **rápido dar 3 veces al Diglett de la izquierda**, parando la bola y mandándola con el flipper izquierdo. Claro que, si te es más fácil esperar a que llegue a la punta del mismo flipper y darle al otro Diglett...

¿Quieres ser inmortal?



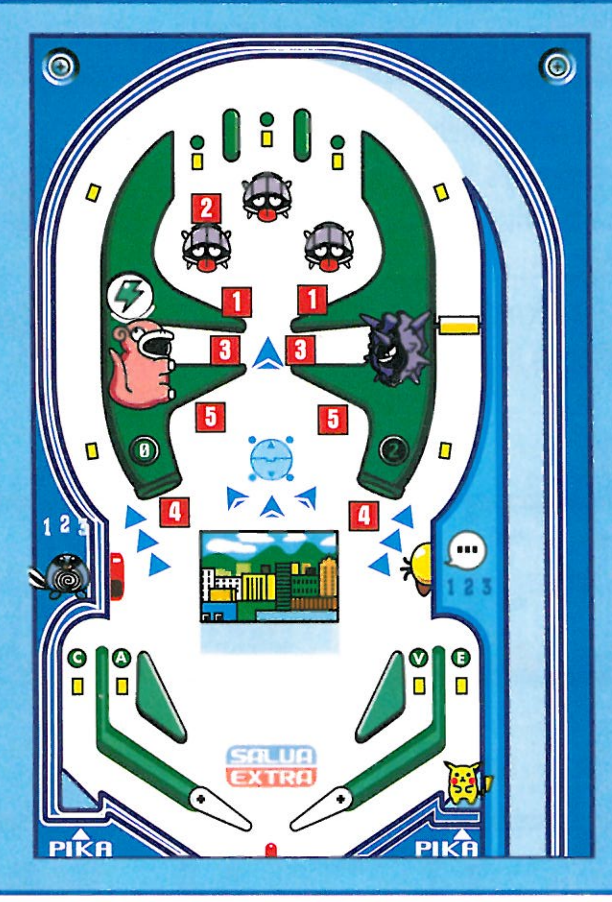
Suponemos que ya sabes hacer, más o menos, un buen uso de los botones de falta. Ahora que, eligiendo la configuración de botones Tipo 2, vas a exprimirlos.

Tienes que ir **acostumbrándote a pulsar la falta Arriba** siempre que quieras hacer falta hacia cualquiera de los dos lados. Así, si la bola se te cuela por uno de los dos Pika (a ver cuándo rellenamos a Pikachu), en cualquiera de los tableros, te bastará con pulsar la falta del mismo lado por el que se esté colando, más falta Arriba (siempre) para evitar la pérdida. ¡Y acuérdate de levantar el flipper!



Mesa Azul

La mesa preferida por niños y mayores para intentar machacar los récords de los maestros (van listos). Viajar es mucho más fácil, por lo que si lo que quieres es capturar Pokémon que no tienes (o capturar a Mew, pillín), te recomendamos hacerlo aquí. Es difícil que vengan bolas por el centro, así que, las partidas suelen ser más largas. Eso sí, no creas que está todo hecho, evolucionar es algo más complicado.



1 Si quieres mantener la bola por la **zona de Shellders**, pulsa **falta arriba + la falta del lado** por el que ruede la bola en este punto. Volverá a subir. **2** Y si buscas **bonus de pasillos**, ten en cuenta que este Shellder manda la bola casi siempre en vertical. Cuando la veas irse hacia su iquierda, pulsa falta derecha + falta arriba. Volverá a cabecear un rato. **3** Cuando el **agujerillo del centro esté abierto** (para bonus, viaje o evolución) y la bola esté en la cueva de Cloyster, pulsa falta derecha para que salga recta hacia el agujero. Si está en la cueva de Slowpoke, falta izquierda. **4** **Multiplicar los bonus** es fácil aquí. Ambos sensores están tan a mano, que a veces les das sin querer. Debes pulsarlos alternativamente para que suban los bonus. **5** Si mandas la bola a estos puntos, **caerá perpendicularmente**. Tira de falta al caer para no perderla.

Captura

Aquí es **mucho más fácil conseguir las rampas** y colar la bola en la boca del Cloyster. En cambio, para completar la imagen del Pokémon rápidamente, lo mejor es pulsar falta arriba en la zona de Shellder.

Evolución

Con las rampas de la izquierda tampoco hay problema. Si no hay manera de que **la flecha mande la bola al Slowpoke**, haz otra rampa por ese lado. Para las Exp. que aparecen en el centro, mejor para la bola.

Viaje

Es más fácil **darle tres veces al Poliwag**, pues a veces se pulsa él solito si la bola cae por la rampa izquierda. Tanto si lo intentas con él como con Psyduck, para la bola tras cada toque que consigas.

Déjate caer

Hay también alguna táctica de "perro viejo" que practicar en este juego. **Supongamos que estás evolucionando un Pokémon**. Ahora supongamos que el ítem a recoger aparece en lo más alto del tablero, justo por donde pasa nuestra bola al sacar, y que tenemos "salvar bola" activado. En ese caso, lo indicado es que **se nos caiga la bola "accidentalmente"**, volvamos a sacar, y que recojamos la experiencia como el que se rasca el ombligo.



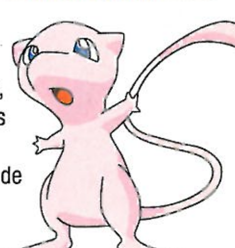
¡Bola extra!

Sí, sí, se puede conseguir una bola extra. Una de las formas es **llegar a los 2.500 millones de puntos**. Otra, utilizar el doble Pikachu veinte veces con la misma bola. La última, que te salga entre los bonus, suertudo.



¿Está... está Mew?

Rotundamente **¡SÍ ESTÁ!**. Para conseguirlo, viaja hasta **Meseta Añil** y completa las tres mesas de bonus dos veces con la misma bola. Abre el modo Captura y tendrás 1/16 de probabilidad de que salga. Si sale, ¡NO LE PEGUES! Espera a que termine el tiempo.



Las cinco mesas de Bonus

¿Alguna de las mesas se te resiste demasiado? ¿La de Mewtwo? No te preocupes, Mr. 18.000 millones te lo da todo masticadito, mesa por mesa y paso a paso. Si sigues sus consejos y reproduces sus implacables técnicas, quizá pases a llamarte Mr. 17.000 millones (y pico, venga).



Diglett

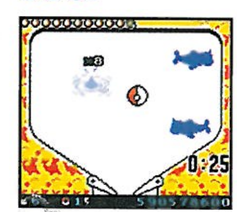


1 Nada más salir, utiliza falta derecha arriba hasta limpiar la zona derecha. Haz lo mismo en la otra zona y termina de limpiar.



2 Sale Dugtrio. Para la bola con cualquiera de los flippers y mándala en perpendicular. Hazlo 3 veces, y sin prisas.

Seel



1 Mantén la bola en movimiento, usando las faltas cuando ruede por el lateral. ¡Puedes conseguir un máximo de x256!



2 Nunca sale la misma dos veces. Tenlo en cuenta al final, pues aún puedes usar las faltas para conseguir el último Seel.

Mewtwo



1 Mándale sobre todo tiros perpendiculares, que traspasan las defensas. También puedes enviar bolas de punta de flipper.



2 Una vez limpito, hazle la misma que al Dugtrio de la mesa Diglett. Pero vigila el límite de 2 minutos de tiempo, que aquí sí hay.

Meowth



1 Meowth suele quedarse unos segundos a un lado. Manda la bola allí y sácale el máximo de monedas de una vez.



2 Recógelas sin dar al gato y se irán multiplicando las monedas. Al final, como en Seel, usa las faltas para conseguir las últimas.

Gengar



1 Los tres Gastlys son fáciles de eliminar. Con la punta del flipper derecho conseguirás mandar la bola hacia el más oculto.



2 Con estos Haunter lo difícil es mantener quieta la bola. Intenta que no se descontrole parándola cuando lo veas necesario.



3 Para evitar los pisotones de Gengar, usa las faltas y mantén la bola en el aire. Basta con darle cinco veces, pero vigila el tiempo.

Lugares y Pokémon

Mesa Roja

- **Pueblo Paleta:** Charmander, Rattata, Nidoran (M) / Bulbasaur, Poliwag.
- **Bosque Verde:** Weedle, Pidgey, Pikachu / Caterpie.
- **Ciudad Celeste:** Mankey, Abra / Oddish, Psyduck, Jynx.
- **Ciudad Plateada:** Spearow, Ekans / Jigglypuff, Magikarp.
- **Carmín: Puerto:** Shellder, Krabby / Ekans, Farfetch'd.
- **Montaña Roca:** Voltorb, Diglett, Onix, Slowpoke / Machop, Mr. Mime.
- **Pueblo Lavanda:** Gastly, Cubone / Electabuzz, Growlithe, Magnemite, Zapdos.
- **Camino Bici:** Spearow, Doduo / Snorlax, Lickitung.
- **Zona Safari:** Paras, Scyther / Chansey, Rhyhorn, Tauros.
- **Isla Canela:** Growlithe, Koffing, Grimer / Ponyta, Omanyte, Kabuto.
- **Islas Espuma:** Seel / Horsea, Staryu, Articuno.
- **Meseta Añil:** Moltres, Onix / Ditto, Machop, Mewtwo, Mew.

Mesa Azul

- **Ciudad Verde:** Squirtle, Nidoran (M) / Bulbasaur, Poliwag.
- **Bosque Verde:** Caterpie, Pikachu, Ratatta / Weedle.
- **Mt. Moon:** Zubat, Geodude / Paras, Clefairy.
- **Ciudad Celeste:** Bellsprout, Meowth / Abra, Jynx.
- **Calles Carmín:** Shellder, Krabby, Sandshrew / Drowzee, Farfetch'd.
- **Montaña Roca:** Diglett, Voltorb, Onix, Slowpoke / Mr. Mime.
- **Ciudad Azulona:** Mankey, Meowth / Dratini, Porygon, eevee, Scyther, Pinsir.
- **Ciudad Fucsia:** Magikarp, Goldeen / Kangaskhan, Exeggcute, Venonat.
- **Ciudad Azafrán:** Ekans, Sandshrew / Hitmonchan, Hitmonlee, Lapras.
- **Zona Safari:** Doduo, Nidoran (H), Rhyhorn, Paras, Pinsir / Chansey, Grimer.
- **Isla Canela:** Koffing, Grimer / Ponyta, Tangela, Magmar, Aerodactyl.
- **Meseta Añil:** Spearow, Sandshrew, Onix / Ditto, Moltres, Mewtwo, Mew.

LEYENDA: POKéMON COMUNES / RAROS

Hazte millonario



¡Más, más, más! ¡Jijijijujua! Ese es el sentimiento que te invadirá cuando descubras **cómo sacarle verdadero partido a los pasillos de multiplicador de campo** que hay sobre los bumpers (ya sabéis, los Voltorb o Cloyster, dependiendo de la mesa). Es tan fácil como mover la mesa hacia arriba cuando la bola toque un bumper (mira los puntos exactos en los mapas). Pásala por los tres multiplicadores repetidamente hasta que, en lugar de multiplicar bonus, te dé diez millones cada vez que lo consigas.

Los premios



Captura. Está bastante claro. Si no eres capaz de embocar al Bellsprout, eso que te ahorras. Pero suelen salir Pokémon comunes.



Mejora bola. A mejor bola, más puntos por tocar cualquier cosa. Además, si ya tienes la bola morada, te ganarás 10 milloncejos.



Grande. Un premio desde un millón de puntos hasta nueve millones. Puedes alegrarte cuanto quieras, pero tampoco es mucho.



Ir a BONUS. Esto sí mola. Además de darte muchos puntos si superas la mesa en cuestión, ¡es la única vía para capturar a Mew!



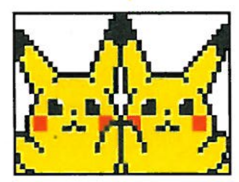
Modo evolución. Seguro que te viene bien. Aunque no tengas Pokémon que evolucionar, ganarás un buen jackpot...



Mult. bonus. La cantidad que salga se suma a la que ya tuvieras pulsando los sensores. Parece que no, pero al final se notan.



Pequeño. Mala suerte. Sólo ganas de 100 a 900 puntos. Usa las rampas antes de colar la bola en el agujero. Te saldrá menos veces.



Pika. El bonus más útil y el que antes debes intentar conseguir. Con esta pareja a nuestro/s lado/s, serás mucho menos vulnerable.



Salva 30. Cuando comienzas, tienes el mismo tiempo de "salvar" iluminado. Respira, pero haz algo pronto.



Super Salva. Un minutito para centrarte en tus objetivos sin preocuparte. Si sale de 90 seg., hasta puedes cerrar los ojos.

Un truquillo útil. Para abrir los premios debes iluminar "CAVE". Si cada vez que sale la bola del agujero central mantienes el flipper derecho en alto, iluminarás una letra más; dos si pulsas un lado antes de que vuelva a bajar.



Consultorio

El Profesor Oak te responde

Confusión, y una explicación necesita

¿Es el mismo Pokémon Mewtwo que Mew?
Jorge Salaberri (La Rioja)

Mewtwo y Mew no son el mismo aunque resultan muy parecidos. **Los dos son tipo psíquico**, y actúan igual de bien contra los Pokémon lucha y veneno, e igual de mal contra



los de su especie. **Mewtwo es un experimento genético realizado sobre el ADN de Mew**. Un experimento que salió mal, porque el número 150 es extremadamente hostil: su captura te valdrá el premio al mejor entrenador del mundo. De hecho **sólo aparece cuando has vencido al Alto Mando**. De Mew se cuenta que es calmado y feliz, aunque muchos siguen diciendo de él que no es más que una fantasía. Puede aprender cualquier ataque o habilidad, y es el único rival capaz de plantar cara a Mewtwo.

Rumores de entrenador

1. **Se dice que después de conseguir los 150 Pokémon e ir a la mansión de Ciudad Azulona a por un diploma, si te diriges a la Ciudad Carmín, el SS. Anne vuelve para llevarte a la isla de Mew, y cuando lo consigues puedes crear tu propio gimnasio en cualquier sitio. ¿Es esto cierto?**
2. **¿Qué Pokémon y de qué nivel debería tener para vencer a Giovanni en Ciudad Verde?**

Diela Traba Outes (A Coruña)

1. **Me temo que no**; los entrenadores rumorean constantemente sobre Mew, pero nunca les había oído hablar de esa isla.
2. Es fácil con un **Vaporeon** de gran nivel o alguno parecido.

El último obstáculo

¿Cómo gano la batalla del Alto Mando en Pokémon Rojo?
Yuseep Maraia Maiguez (Córdoba)

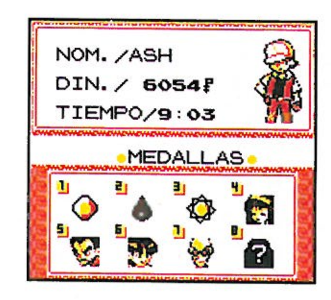
Es una **batalla difícil** donde las haya, pero tus Pokémon deben ser mucho más poderosos que los suyos. **Primero te enviará a Pidgeot**. Acaba con él usando a **Jolteon**. Luego vendrá un **Rhydon de nivel 62**. Ataca con **Articuno**. Luego soltará a **Alakazam con nivel 59**, y caerá si tienes un **Gengar** bien preparado. Lo que viene después es algo distinto:

- **Venusaur**: Fácil, usa un Rapidash o a Moltres.
- **Gyarados**: Utiliza Pokémon de tipo planta, pero aun así será difícil. Con Arcanine o Articuno será suficiente.
- **Blastoise**: Evapóralo con Exeggutor o Tangela.
- **Arcanine**: Apágalo con más agua.
- **Exeggutor**: Charizard hará muy bien el trabajo.
- **Charizard**: Gyarados o Articuno.

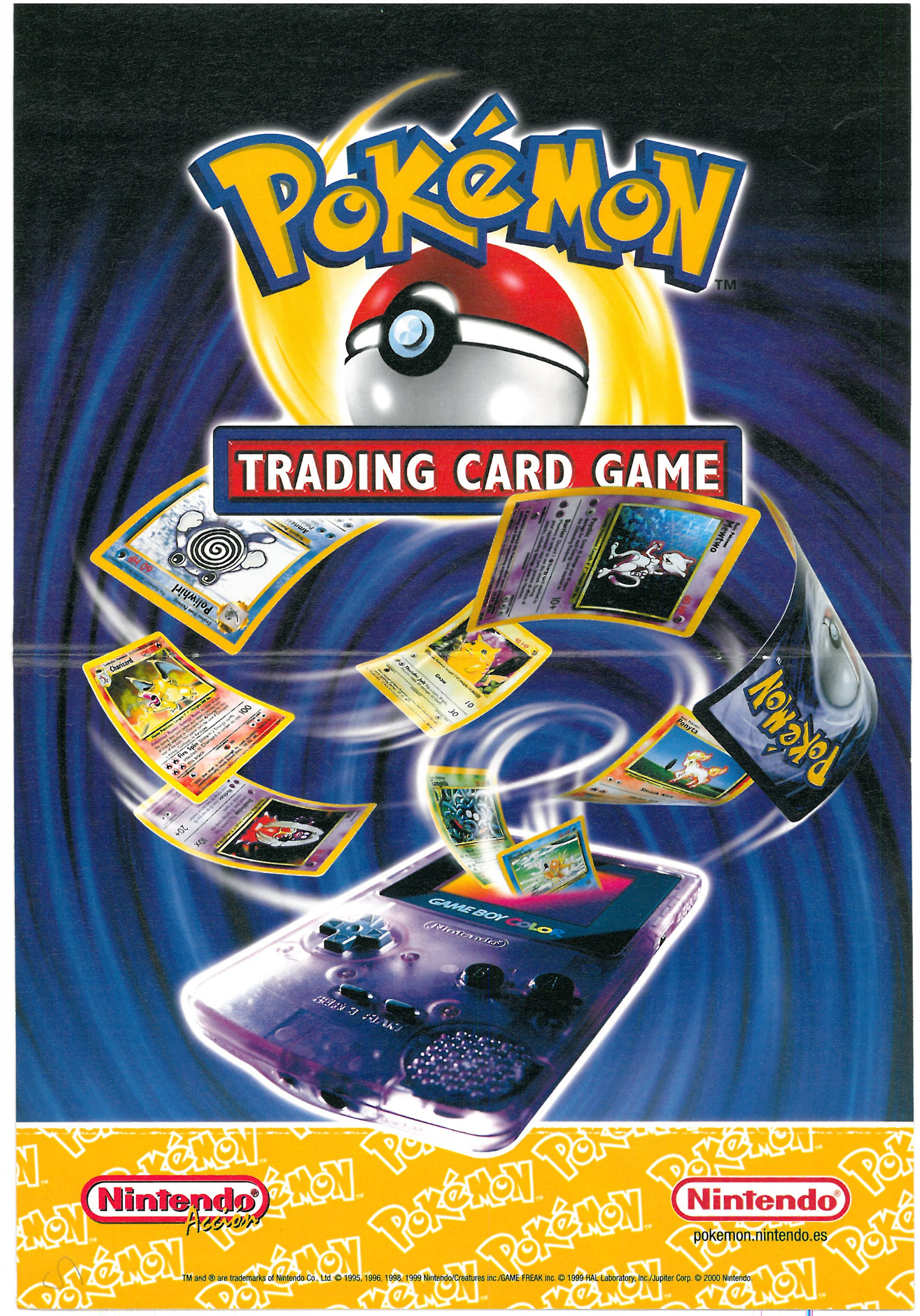
Cambio de nombre

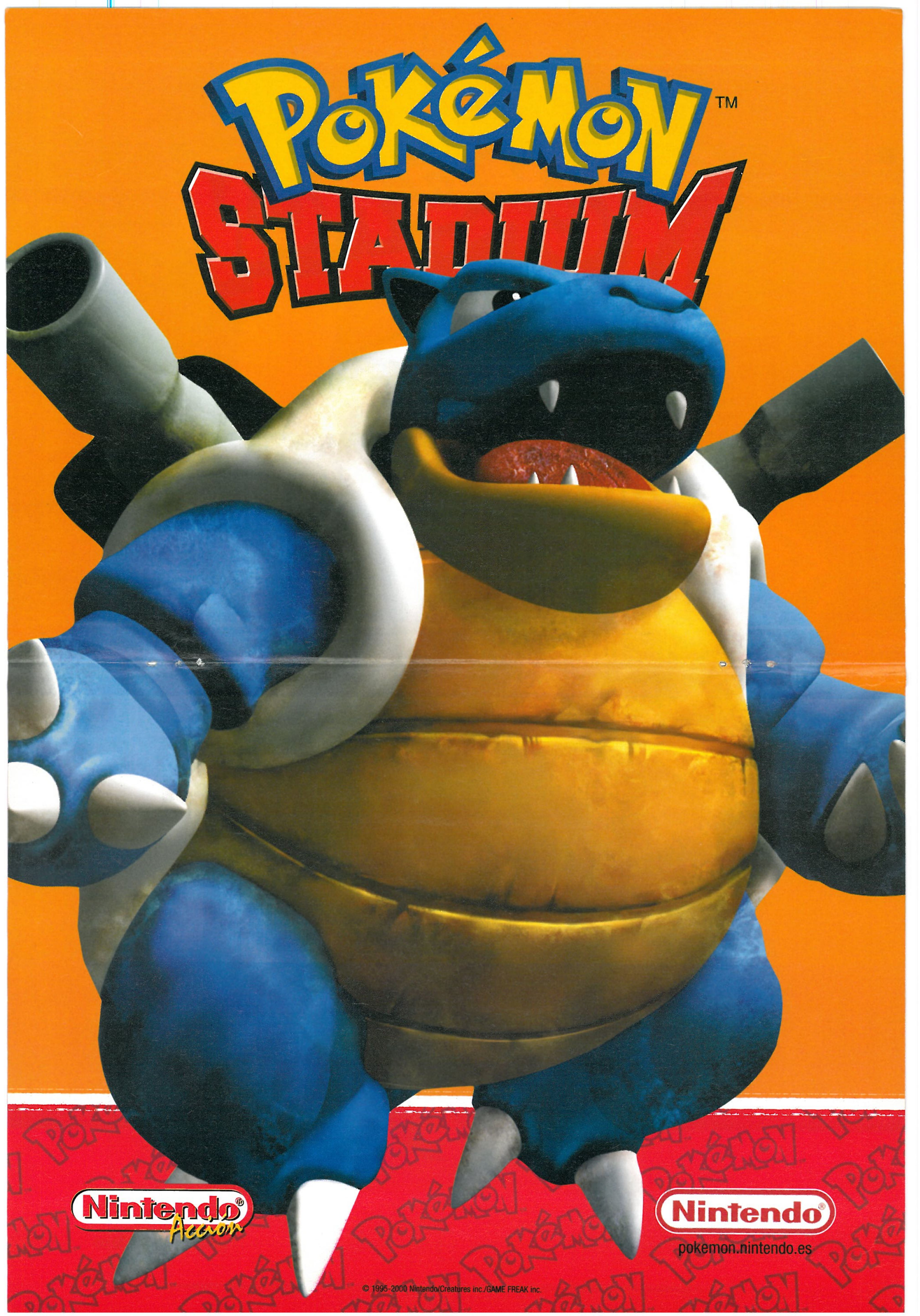
1 **¿Por qué a los Pokémon que han pasado por el cable no se les puede cambiar el mote en la casa del "cura" que bautiza?**
2. **¿Por qué salen datos erróneos en el hall de fama del PC cuando te pasas la liga Pokémon muchas veces?**
3. **¿Por qué los Pokémon no pueden superar el mítico nivel 100?**
4. **¿Les podremos "pedir a los Reyes Magos" las ediciones Oro y Plata de Pokémon?**

José Luis Quintana Cifre (Zaragoza)



1. Muy sencillo: **no son Pokémon que tú hayas capturado** o conseguido.
2. No estamos seguros, pero puede que sea a causa de la **repetición continua** de los datos Pokémon.
3. El **nivel 100** es el máximo nivel que pueden alcanzar los Pokémon; yo mismo elaboré esa norma para


Pokémon™
TRADING CARD GAME
GAME BOY COLOR
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es


Pokémon™
Stadium
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
© 1995-2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.

evitar evoluciones imposibles. Por ejemplo, ¿cuál sería la evolución de Rapidash? ¿Un mechero, una cerilla...?

4. Me temo que no, quizá a los dioses de la **primavera**.

Cosas que hacer

¿Tengo Pokémon Azul y me gustaría saber qué debo hacer en Pueblo Lavanda?
Fernando Corda (Málaga)

Lo primero que puedes hacer es **entrar en la torre y capturar un Gastly.** Tras llegar al penúltimo piso, un Marowak te atacará. Acaba con él, no lo puedes atrapar. Llega al último piso y encontrarás a **Mr.Fuji**. Él te llevará fuera y te dará la **Poké Flauta**. Recuerda que para poder salir airoso debes tener en tus manos el **Scope Silph**. Con la Poké Flauta ya puedes despertar a los Pokémon Dormidos. Vete a los puestos de vigilancia, y **dale al guardia el Agua Fresca** para que te deje pasar.



Variadito

1. **¿Es cierto que las ediciones Oro y Plata sólo se podrán jugar en Game Boy color?**
2. **¿Cómo se puede surfear con Pikachu?**
3. **¿En qué zona de Isla Canela se encuentra Missigno?**

Jaime Osorio Bote (Mérida)

1. Al menos en la caja americana se puede leer **Only Game Boy Color**.
2. Para poder surfear con Pikachu debes **terminarte Pokémon Stadium**. Sólo así conseguirás el minijuego.
3. Dicen que aparece si **nadas por la costa este**, aunque es muy difícil.

¿Truco del camión?

¿En qué consiste el truco del camión para conseguir a Mew?
Alejandro Zamudio Navarrete (Mallorca)

Un entrenador me dijo que se **acercó al muelle y utilizó la habilidad surf** para llegar a un camino donde se encontraba dicho camión.

Pájaros legendarios

1. **¿Dónde se encuentra la llave magnética en las oficinas Silph S.A.?**
2. **¿Dónde están los Pájaros Legendarios?**

Pedro Javier Asensio Martínez (Murcia)

1. La llave Magnética se encuentra en el **quinto piso**.
2. Son los Pokémon más difíciles de conseguir y los más raros: **Moltres** está en la **cueva de la Calle Victoria; Articuno en las Islas Espuma, y Zapdos en la central eléctrica** (llegarás allí haciendo Surf en una especie de río que hay antes del TÚNEL ROCA). **Eevee está en mansión Azulona**, pero no entres por delante, mejor da la vuelta y pasa por detrás. Lo encontrarás arriba, en una Poké Ball. **Dragonite** se evoluciona de Dragonair (a Dragonair se le consigue desde Dratini, que está en el Safari si coges la **SUPER CAÑA** y pescas).

Dónde están

¿Dónde se encuentran Porigon y Golem en el Rojo?
Adrian Sánchez Moreno (Girona)

A Porigon lo consigues en **Ciudad Azulona**, y a Golem cambiándolo por **Graveler**.

Consejos para todos los jugadores

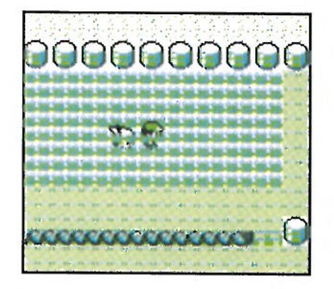
¿Podríais darme algunos consejos para capturar y encontrar Pokémon?
Teresismo López (Barcelona)

Aquí tienes unos cuantos:

- **No temas explorar**, puedes encontrar Pokémon en la hierba alta, en las cuevas, en el agua, en los bosques y detrás de las estatuas de los Gimnasios.
- Utiliza el **Pokédex** del juego para ver dónde se encuentran los Pokémon que te interesan.
- No todas las áreas ocultan al mismo Pokémon. Deberás **dar más vueltas para conseguir a los Pokémon más difíciles**.
- **No gastes mucho tu energía** para evolucionar de nivel a un Pokémon, porque podrías encontrarlo después



con un nivel mayor.
- Para conseguir ciertos Pokémon deberás **intercambiarlos con otros usuarios** después.
- La mejor técnica para capturar un Pokémon es **dormirlo o paralizarlo**, después **reducir su energía**





hasta que se ponga en **rojo** y por último lanzar la Poké Ball.
- Utiliza la **Super Ball**, es más barata que la Ultra y mucho mejor que la Poké Ball.
- **Captura unos 3 Pokémon del mismo ejemplar**, así tendrás todas sus evoluciones.
- Lleva encima unas **20 Poké Balls** para los Pokémon difíciles de capturar.
- Algunos Pokémon sólo se pueden capturar una vez. Te aconsejamos que antes de ir de caza, **salves la partida**.

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**,
Hobby Press, Revista Pokémon, C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta. 28020 Madrid.

ZONA Pokémon™

¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekeartista



Estela Bello Fernández (6 años, Pontevedra)

Pues todo un record, sí señorita. Seis años y ya haciendo Pikachus tan guays como el que nos mandas. A ver si aprenden otros, que ya casi han hecho la mili y dibujan peor que nuestra lectora. Gracias por escribirnos, Estela. Tienes nuestra enhorabuena y un Podómetro.



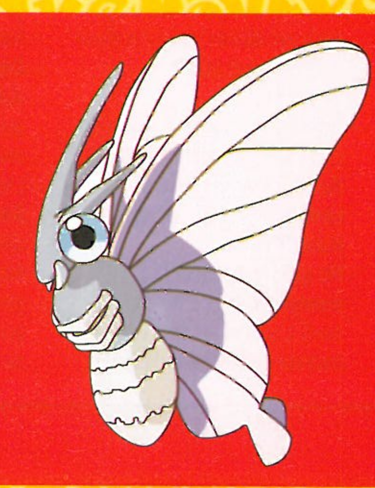
Imanol Fernández (Pamplona)

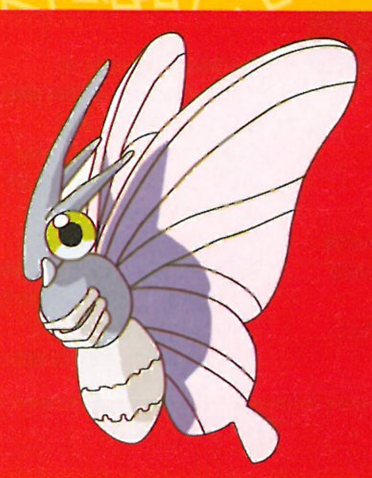
¡Participa y Gana!

Todos los meses regalaremos 5 podómetros Pokémon Pikachu entre los dibujos y cartas que publiquemos.

Nintendo

Busca las diferencias





Agudiza la vista y encuentra las 6 diferencias que hay entre estos dos terribles Venomoth.

¿Quién es quién?

Acércate más, y más, pero todo lo que puedas. ¿Sabes ya de quién se trata? Bueno, pues aléjate más y más, ¿y ahora? Entonces es que no eres un maestro Pokémon...







Sergio Manuel Seller (Sevilla)

GANADORES

(Superconcurso nº3)

CDs CON LA BANDA SONORA DE LA PELÍCULA

Carlos Prieto Sánchez ....Albacete
Alexandre Hervas Fuster .....Alicante
Yunlong Zhao ....Asturias
Ayanta García Sánchez ......Vizcaya
Javier Cortés ....Madrid

CDs CON LAS CANCIONES DE LA TELE

Manuel Castiñeiras López ....Almería
Javier Collado Macías ....Las Palmas
Alejandro Rodríguez Díaz ....Lugo
Eduardo Marzal Martínez ....Madrid
Mar Furio Martínez ....Valencia

CONSOLA N64 + POKéMON SNAP

Natalia Calvo González ......Salamanca

JUEGO DE CARTAS POKéMON

Aarón Vázquez Rodríguez ....A Coruña
Vanesa Argüello Molina ......Baleares
Daniel García Bazaco ....Barcelona
Edgar Quiroga Hernáiz ......Barcelona
Jose M. García Olmo ....Ciudad Real
Iván López Sáez ....Ciudad Real
Daniel Benito Castellanos .....Cuenca
Miguel A. Guerrero Luque ....Madrid
Antonio López Riosalido .....Tarragona
Alex Cabanes Alegre ....Tarragona

MOCHILA POKéMON

Javier García Loredo ....Asturias
Adriá Bebis Cobo ....Barcelona
Alex Herreros Fernández .....Barcelona
Pablo Henares García ....Madrid
Carlos Cabello Zaragoza .....Valencia

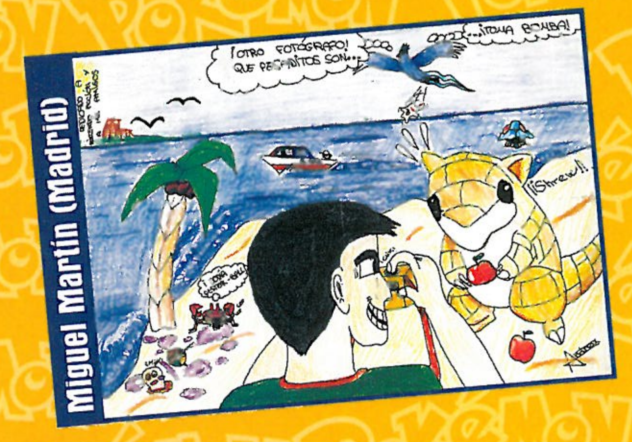
PACKS CON 4 VIDEOS DE POKéMON

Daniel Garduño Poveda ......Gerona
Oscar Casado Nieto ....Granada
María Bayón Piedrabuena ....León
Sergio González Mejías ......Madrid
Antonio Trapero Jiménez .....Madrid

POKéBALL BLASTER

Daniel Lloret Andrés ....Alicante
Fernando Colomo González ...Ciudad Real
Marcos Hervas García ....Ciudad Real
Víctor Hervas Vilar ....Valencia
Alvaro Santos Gutiérrez ......Vizcaya

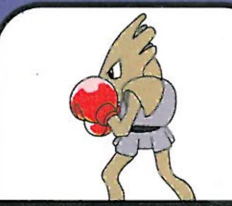
ZONA POKéMON™



Miguel Martín (Madrid)

Combate Total

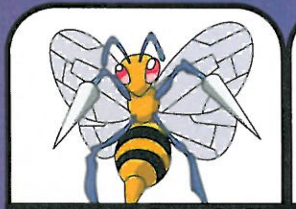
Seguramente sabes casi tanto como nosotros de Pokémon... ¿Más? Pues demuéstralo adivinando qué Pokémon ganaría cada combate sabiendo que todos tienen el mismo nivel.

Mewtwo vs Hitmonchan




Farfetch'd vs Parasect




Beedrill vs Bulbasaur

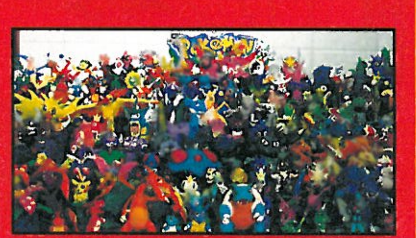
Pokéartista

Eduardo García López (Elche)
Basta un vistazo para darse cuenta de que el dibujo de Eduardo es uno de los mejores que ha pasado por estas páginas. Al natural es aún más impresionante, de un tamaño enorme para ser exactos, y además destila gracia y ambientillo Pokémon. Así, así nos gustan los dibujos. A ver, un desafío: ¿cuántos dibujos tan guapos sois capaces de enviarnos?



¡¿Todo esto lo has hecho tú?!

Con sus manitas, Iván Marín González, de Sevilla, dice haber hecho esta prodigiosa colección de Pokémon. El material que ha utilizado es la plastilina, y todo el arte del mundo. Eres un monstruo, Iván. Vaya museo te has construido. Sacarás un 10 en trabajos manuales, ¿no?




Pokéfan

DISFRÁZATE DE POKéMON, ¡¡ESTÁ DE MODA!!



Dicho y hecho, aunque Ana no se ha disfrazado exactamente de Pokémon, sino de Misty. Y muy bien logrado, por cierto. Gracias **Ana Hernández Imbernón**, y a tu hermano Vicente, los dos de Murcia, por enviarnos la prueba de los hechos.

POKéMON

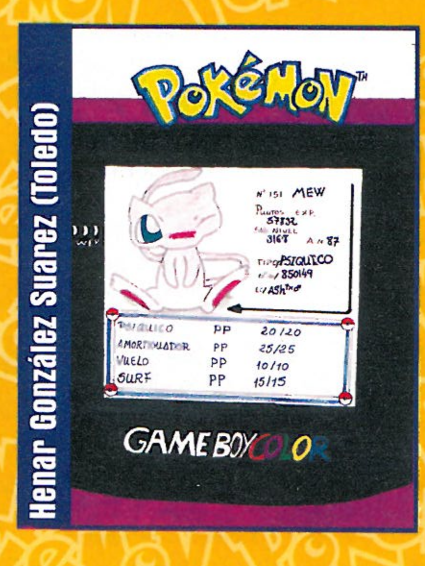
AHORA YO SOY EL ENTRENADOR

David martínez Agudo (Granada)

Poder psíquico

Este mes estamos que se nos va la cabeza, digo la vista, y queremos maeraros con nuestros pasatiempos. Vale, tranquilos, afinad el ojo y ya veréis como no es tan difícil averiguar quién se esconde aquí debajo.





Henar González Suarez (Toledo)



Blanca Vargas Méndez (Valencia)

LLAMADAS (EOOOOOO!!!)

Clubes

■ **Club Pokémon Patumaire.** Para ser socio tenéis que cumplir estos requisitos: ser un pokemaníaco, querer intercambiar ideas y trucos y enviar tus datos a: Club Pokémon Patumaire. C/Gran Via, 44. 08600 Berga, Barcelona.

■ **Club 150.** Cinco amigos hemos formado un club llamado El 150. Si eres un pokemaníaco, tienes más de 6 años y quieres intercambiar información, trucos y datos sobre los últimos lanzamientos, escribe a: Club 150. C/Luis Valenciano S/N, 2ºA. 30700 Torre Pacheco, Murcia.

■ **Hola Pokemaníacos.** Estáis invitados al club más guay de Pokémon. Habrá concursos de dibujo con muchos premios, pasatiempos, ayudas para cualquier Pokémon. Si estás interesado,envía datos y una foto a: Sergi Calvache Egea . C/L'era, 15. Ripollet, Barcelona 08291.

■ **Si queréis uniros al Team Rocket**, sólo debéis enviarme vuestros datos personales y una foto a: Emilio Sánchez. Plaza Nueva de San Antón, 7 4º izquierda. Murcia 30009.

■ **Pokéfan.** Nace el club hecho para ti. Con toda la información de los Pokémon, concursos, revista mensual... La dirección: Anthony Cayle. C/ Alcalá Zamora, 22 3º 3 14006 Córdoba

Soluciones pasatiempos

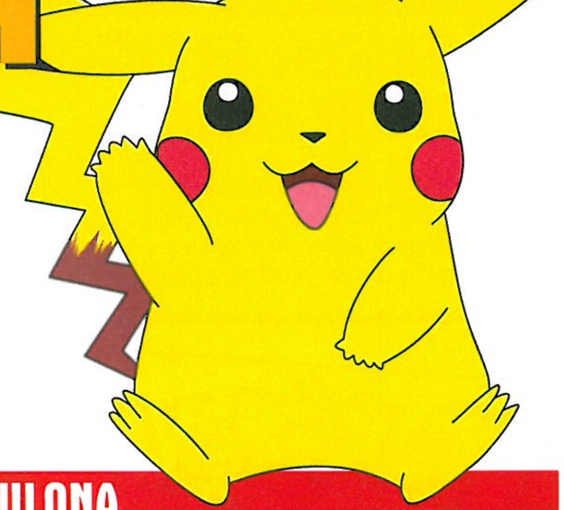
Diferencias Venonath
Línea cuerpo, línea alas, colmillo, cola, color del ojo, línea entre los cuernos.

¿Quién es quién?
1. Tangela 2. Seaking.

Combate Total
1. Gana Mewtwo 2. Gana Farfetch'd 3. Gana Beedrill

Poder Psíquico
Tras el "ojo de buey" que nos hemos marcado, se esconde Eevee.

Pokémon Amarillo



La central de energía es el objetivo este mes, pero hasta llegar allí nos aguardan muchas sorpresas.

7. CIUDAD AZULONA

Esta ciudad es **la más grande del juego** y en ella puedes obtener un montón de cosas. Primero entra en la enorme tienda 1 2, echa un vistazo y compra todo lo que necesites (en **especial el Agua Fresca** 3 4 5 que hay en el último piso y que necesitarás dar a los sedientos guardias de los puestos entre ciudades para que te permitan pasar). Ahora necesitas el **Scope Silph**, así que dirígete al **casino** 6 que está cerca de la tienda y de un pequeño lago (cuando entres lo reconocerás inmediatamente por las máquinas tragaperras 7). **Acércate al tipo** que está al lado de un póster y habla con él 8 9. Derrótale y **pulsa en el póster de la pared**. Si todo ha salido bien se abrirá una puerta secreta que está a tu derecha, y que te lleva a la **base secreta del Team Rocket**. Prepárate para deambular 10 11 por un **laberinto de habitaciones y pasillos** 12 13 14. Necesitas la **Llave del Ascensor** para tener acceso a los pisos superiores. Cuando la tengas 15 (te puedes montar en el primer piso 16), ve al último piso a **combatir con el jefe Giovanni** 17 18. Cuando le venzas, podrás coger el **Scope Silph** 19.

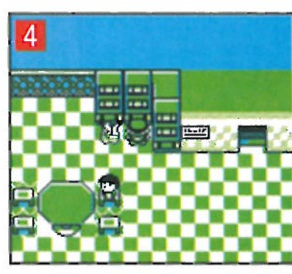
Ahora debes ir al **gimnasio de ciudad Azulona** 20 21 22. El líder es **Erika**, y está especializada en **Pokémon planta** 23. Erika suele usar los siguientes Pokémon: **Victreebel, un Tangela, y un Vileplume**. Véncela para hacerte con la **medalla Arcoiris** 24 que hará que te obedezcan todos los Pokémon con un nivel inferior a 50.

Ya puedes volver al **pueblo Lavanda** y entrar en la Torre Pokémon 25 (eso sí, ten mucho cuidado y cura a tus Pokémon antes de entrar). Primero **vence a Gary** 26 y después podrás













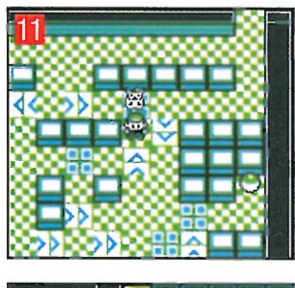






capturar un Gastly 27**, un Haunter y un Cubone.** Para llegar a la parte superior de la torre tendrás que ganar varios combates Pokémon con monjes poseídos. Cuando les venzas, tendrás acceso a la parte superior de la Torre Pokémon 28. Aquí debes **ganar al entrenador del Team Rocket** 29 **y salvar a Mr. Fuji**. Él te llevará a su casa y, si le hablas, te dará la **Poké Flauta** 30. Con ella podrás **despertar a los Snorlax dormidos** que bloquean el camino (no te fíes de su sueño, son muy fuertes).

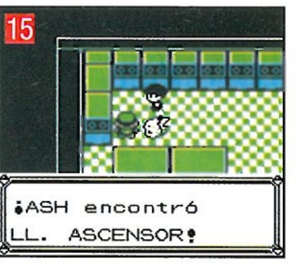


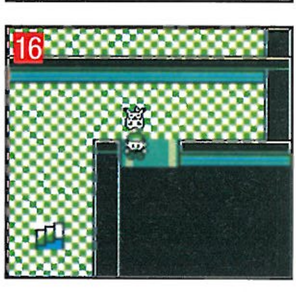












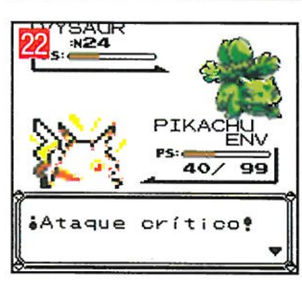




























8. CIUDAD AZAFRÁN

Tu próximo objetivo es ciudad Azafrán. Para acceder necesitas obtener el **permiso de los guardias de seguridad**. Si no tienes el Agua Fresca que deberías haber comprado en la **máquina expendedora del último piso del supermercado de ciudad Azulona**, deberás repetir los pasos anteriores y volver a ciudad Azulona para comprarla.

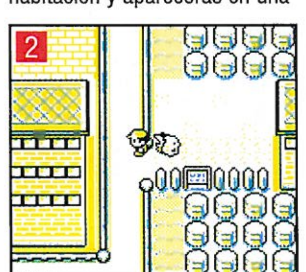
Con el agua en tu poder, sal de ciudad Azulona por el este o del pueblo Lavanda por el oeste. El guardia te pedirá el agua directamente [1] y se la beberá. A partir de ahí todos te darán permiso para acceder a ciudad Azafrán.

En ciudad Azafrán [2] verás que el **Team Rocket ha tomado el mando** y no te dejan pasar a muchos sitios [3]. Hay pocos lugares a los que puedas ir. Primero ve a luchar al **único gimnasio** [4] **al que puedes pasar**, gana a todos los entrenadores [5] y podrás coger un **Hitmonlee o un Hitmonchan** [6]: ambos son estupendos Pokémon de lucha.

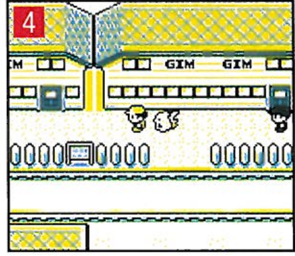
Ahora ve al edificio cuyo cartel dice **Silph S.A.** [7] (más o menos en el centro de la ciudad). Cuando entres en el edificio, ve directamente al ascensor y **sube al piso 4º**. Así conseguirás una **Llave Magnética** para abrir todas las puertas electrónicas del edificio. Pero lo cierto es que hay una forma más fácil de conseguir la Llave Magnética. Ve a la izquierda (en el piso 4º) y luego sigue por el primer pasillo a la izquierda (pasados los dos arbolillos) [8]. Llegarás a un lugar que está bloqueado por un transportador y un miembro del Team Rocket con el que debes luchar [9]. Para poder continuar por el pasillo, donde **hallarás una bola que tiene la Llave Magnética** [10], debes pisar directamente en el transportador y volver a entrar en el que aparezcas (una habitación con tres mesas). Esto te permitirá volver al transportador del que partiste y continuar por el pasillo donde se encuentra la bola con la Llave Magnética. Ahora vuelve al **primer piso** (P1) y comienza a explorar el edificio entero [11]. Si no pisas ningún transportador acabarás en el **piso 10º** (P10) y llegarás a una habitación en la que nunca has estado, con una pared que te impide el paso [12]. La solución pasa por volver al **piso 2º** (P2). Ve al centro de la habitación y dirígete a la primera de las dos habitaciones de la izquierda [13]. Toma el transportador de esta habitación y aparecerás en una pequeña sala donde está Gary [14]. Tendrás que **vencerle** [15] **y después hablar con el chico que está en la habitación** (te dará un Pokémon). Luego pisa el otro transportador de la habitación y aparecerás en la estancia del piso 10º que viste antes (recuerdas que no podías pasar). Lo siguiente es **vencer a los miembros del Team Rocket** para que te abran la puerta, y después volverás a encontrarte con **Giovanni** [16]. Véncele y podrás **hablar con el presidente de la Silph S.A.**. Éste, en agradecimiento por tus servicios te dará una **Master Ball** [17] que te servirá para capturar a cualquier Pokémon (un consejo, **guárdatela para capturar a Mewtwo**).

Después de tu andadura en Silph, deberás salir del edificio y dirigirte al gimnasio. El hombre que antes bloqueaba la puerta se ha ido y ya puedes entrar a por tu siguiente medalla. Aquí los entrenadores usan **Pokémon del tipo psíquico**. El gimnasio es una **laberinto compuesto de 15 habitaciones conectadas por transportadores**. Para llegar a Sabrina, la líder del gimnasio, tienes que saltar de habitación en habitación siguiendo este pequeño truco: cuando llegues a una habitación mediante un transportador (hay 4) deberás

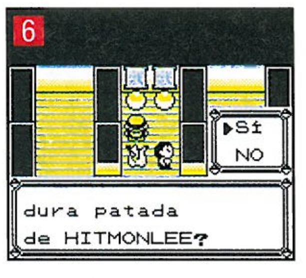






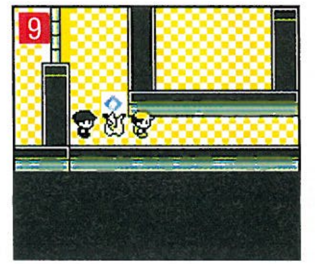




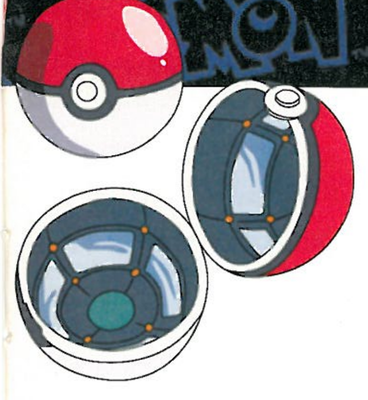








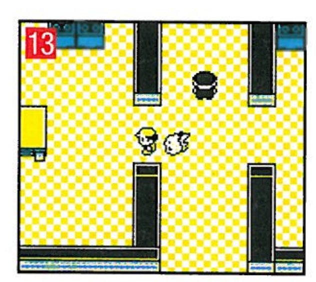


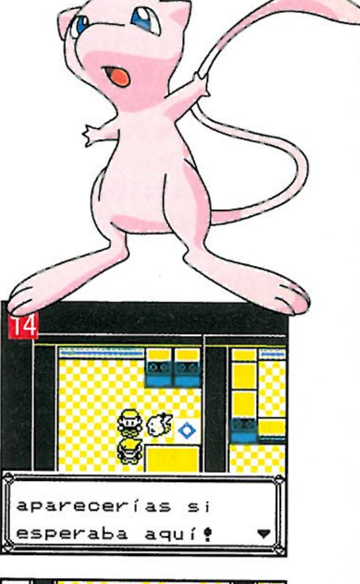


salir justo por el que tienes enfrente de ti, mirando siempre en sentido norte o sur (arriba y abajo en la pantalla). Cuando te enfrentes con Sabrina 18 19 recuerda que **tiene cuatro Pokémon Psíquicos** y que cada uno de ellos tiene poderes mentales muy difíciles de esquivar (intenta confundirlos con el **destello de Pikachu** para que no sean muy efectivos contra ti). Cuando la derrotes, obtendrás la medalla Pantano, 20 la cual te permitirá gozar de **la obediencia de todos los Pokémon que tengan un nivel inferior a 70**. También obtendrás la **MT46** que te permite enseñar a un Pokémon psíquico la técnica Psico-Onda. A continuación ve al pueblo Lavanda (ya sabes que está al este de ciudad Azafrán) y sal de la ciudad por el sur 21. Verás unos muelles con un montón de entrenadores 22 23 con los que tienes que combatir (tienen **Pokémon de agua**). Sigue avanzando hacia el sur hasta que te encuentres un **Snorlax durmiendo** 24. Usa la Poké Flauta para despertarlo. No lo intentes atrapar porque no tienes Poké Balls lo suficientemente poderosas para cogerlo (hay varios Snorlax dormidos en el juego). Continúa tu camino por los muelles hacia el sur y encontrarás una casa en la que te darán una **Super Caña** 25 para pescar Pokémon en todo tipo de aguas (es una caña bastante más potente que la Caña Vieja). Siguiendo tu camino hacia el sur llegarás a un punto en que ya no puedes seguir. Entonces debes ir a la izquierda (oeste). Llegarás a un pequeño laberinto con **11 entrenadores** 26. Al final, sigue tu camino hacia el sur.



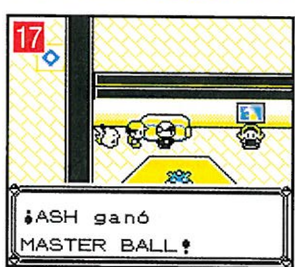


















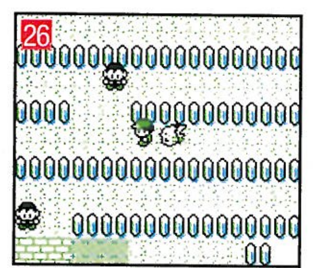












9. CIUDAD FUCSIA Y ZONA SAFARI

En este camino encontrarás muchos entrenadores que intentarán machacarte. Continúa hasta que encuentres un edificio que te permitirá acceder a la **ciudad Fucsia** 1 (donde está la Zona Safari). Si has cogido 50 o más Pokémon sube por las escaleras hasta el mirador y un **ayudante del profesor Oak te dará Repartir Experiencia**. Ahora entra en la ciudad, cura a tus Pokémon y ve a la tienda para comprar lo que necesites. Prepárate para entrar en la Zona Safari.

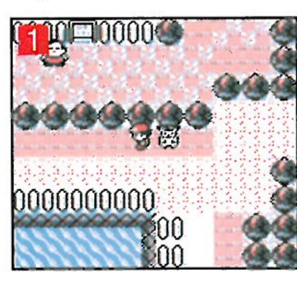
La Zona Safari es un **lugar extraño situado al norte de ciudad Fucsia**, al que entras a través de una casa (lee el cartel) 2 en la que hay dos mostradores. En uno te explicarán en qué consiste la Zona Safari y en el otro te venderán los elementos que necesitas para entrar **(Poké Balls especiales, cebo y piedras)**.

Hay muchos Pokémon que sólo puedes encontrar en esta zona. Se compone de **cuatro áreas con grupos de Pokémon diferentes** (y que varían según la versión del juego). Como consejo te diremos que cuando quieras cazar un Pokémon que se ha liberado de la primera Poké Ball safari que le lanzaste, insiste en tirarle más hasta un **máximo de 5** y déjale marchar si se sigue liberando. Algunos Pokémon de esta zona **son muy difíciles de atrapar** (incluso prácticamente imposibles).

Otra parte de la Zona Safari es la casa secreta 3 4, cerca de la cual se encuentra el **diente de oro**. La casa secreta está localizada en la **tercera zona** (cada zona se distingue por unas dobles flechas que hay en el suelo). Para ir allí, toma la **salida que está a la derecha (este) de la entrada**. Ve a través de la primera zona y entra en la segunda. Una vez allí, dirígete al primer área de hierba que veas, y ve hacia el norte. Súbete a la **roca grande**. Al bajar en las siguientes escaleras no tomes la salida sur todavía. Ve al norte de nuevo, sigue el único camino posible y aparecerás en la **segunda salida sur**. Toma esta salida. Ya en la tercera zona ve un poco hacia el sur y obtendrás el diente de oro. Luego dirígete hacia la parte superior izquierda de la pantalla y acabarás encontrando la Casa Secreta en la que te darán la MO de Surf 5 6 (podrás **nadar sin problemas por las zonas acuáticas** con Pokémon de agua).

Cuando salgas de la zona (normalmente al acabarse el tiempo) ve a la casa de la ciudad Fucsia que está en la parte inferior derecha. En la puerta dice **Casa del Guarda Safari**. Entra y obtendrás la **MO de Fuerza** 7. Ahora ve al gimnasio de la ciudad.

El gimnasio está construido con unas pocas paredes invisibles 8. Camina entre ellas a medida que venzas entrenadores hasta llegar al **líder Koga** 9. Él tiene **tres Venonath y un Venomoth de gran nivel**. Cuando le venzas, obtendrás la **Medalla Alma** 10 y la MT 06. Cura a tus Pokémon y asegúrate de haberle enseñado a alguno el Surf. Antes de ir a la central, consigue la **habilidad Volar**.

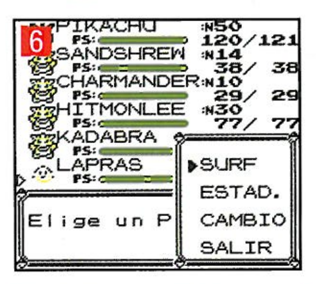




















10. CENTRAL DE ENERGÍA

Sal de la ciudad Fucsia por el oeste y **sube por el camino de bicicletas** 2 3 (recuerda que debes **tener una bici** en tu inventario para poder moverte en esta zona). Verás varios entrenadores 1 con los que luchar. Cuando llegues al final (hay un **grupo de ciclistas cabreados** 2 4), no te quedará más remedio que seguir a la derecha y atravesar un edificio. Cuando salgas de él, continúa hasta que veas el primer arbusto que puedes cortar. Córtalo y atraviesa el siguiente edificio que veas a continuación (necesitas la Poké Flauta para despertar al Snorlax dormido). Sal de este edificio y continúa andando hasta una **pequeña casa** 5, entra en ella, habla con la mujer y te dará la **MO Volar**. Enséñale a un Pokémon volador la MO Volar 6 y **úsala para volver a ciudad Celeste**.

Toma la salida **este** (la de la casa que estaba custodiada por un policía) y avanza todo lo que puedas en dirección **este** hasta que veas un **canal de agua**. Usa el Pokémon al que enseñaste la habilidad Surf para que te lleve por este canal hasta la zona de tierra que hay al sur. Cuando salgas del agua estarás delante de un edificio: la Central de Energía 7. Hay un par de objetos interesantes 8 que puedes obtener, y **nuevos Pokémon que capturar**. Por ejemplo un **Magnemite, un Magneton** y algún otro...

La razón principal para venir a la Central de Energía 10 es **Zapdos**. **Es uno de los Pokémon legendarios, y sólo aparecerá en el juego una vez**. Lo puedes encontrar **cerca de la salida** de la Central 9. No uses la Master Ball para capturarlo. Resérvala para capturar a Mewtwo.

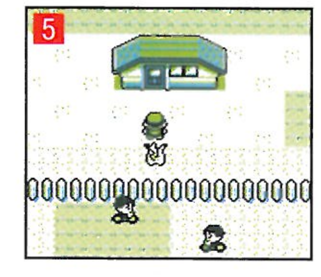
Zapdos tiene nivel 50, por lo que será difícil de coger. Te aconsejamos (consejo válido para los tres Pokémon legendarios) que uses algún **Pokémon con ataques que paralicen o duerman al rival**. Cuando esté casi sin vida y además paralizado o dormido, lánzale Ultra balls hasta atraparle. Una vez hecho esto (**puedes esperar a más tarde**, ya que capturarle no es imprescindible para continuar, aunque no estaría mal incorporarlo a tus filas) usa **Volar para volver a ciudad Fucsia** 11 12.

1
PIKACHU :N53
PS: 117/128
CALVO: ¡Eres una pequeña rata!







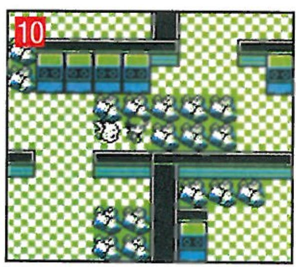


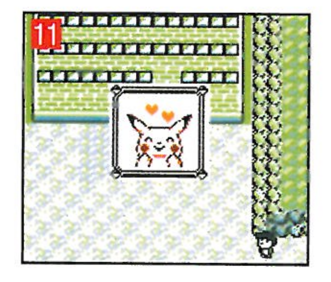


















Pokémon 2: El Poder de Uno

Todos los detalles sobre la nueva película de Pokémon

El **día 22 de diciembre** tienes una cita ineludible en el cine porque se estrena en nuestro país **Pokémon 2: el Poder de Uno**, la segunda y esperadísima película de Pokémon. Además, con la entrada del cine **se regala una carta promocional de Pokémon**, el juego de cartas.

¿De qué va esta segunda peli?

Esta vez, la situación se va a liar tanto que **Ash va a tener que salvar el mundo**. Casi nada, pero bueno, leed, leed...

Al empezar la película, vemos a un hombre misterioso haciendo una reveladora declaración: "Mi objetivo no es capturar al dios del hielo, al del fuego o al del trueno... el que yo quiero es el del agua... ". Como habréis podido adivinar, este siniestro personaje planea una captura muy peligrosa para el equilibrio de la Tierra, ya que los dioses de los elementos gobiernan las fuerzas naturales que mantienen las cosas tal como están. El hombre en cuestión es un **coleccionista de Pokémon raros** con tanto dinero como los jeques del petróleo, y **quiere capturar a los cuatro pájaros legendarios**: Moltres (fuego), Zapdos (trueno), Articuno (hielo) y Lugia (agua). Pokémon que nadie ha visto antes y que son únicos en su especie...

Moltres, Zapdos y Articuno viven cada uno en su isla y su paz se ve alterada por la llegada del magnate que, armado con un cañón especial diseñado especialmente para esta captura, dispara su primera carga de anillos energéticos para capturar a

Moltres, cosa que consigue, no os vayáis a pensar que el tío no era capaz...

Las consecuencias no se hacen esperar y empiezan a notarse los **primeros cambios climáticos**. Después de esta victoria, el misterioso atacante anuncia: "Mi colección ha aumentado en uno. El siguiente es Zapdos y luego le toca a Articuno. Por último, para que mi colección sea completa, capturaré al dios que vive en el agua y a quien nadie ha visto hasta ahora... ¡Lugia!".

Y mientras tanto...

En otro lugar, Ash, Misty, Pikachu y Tracy están tranquilamente sentados en un bote, dirigiéndose al siguiente gimnasio de las Islas Naranja con el objetivo de conseguir otra medalla para la Liga Naranja. Como hace tan buen tiempo, liberan a sus Pokémon y juegan con ellos... El Team Rocket no tarda en aparecer, dentro de un submarino en forma de Magikarp y siguiendo a nuestros protas. De repente el oleaje se vuelve furioso y el cielo se oscurece. Ash, Misty y Tracy llaman de vuelta a sus Pokémon y deciden buscar un lugar seguro. El submarino Magikarp de Jessie y James se echa a perder después de chocar contra una roca. La tormenta se calma y Ash y los demás consiguen llegar a una isla del archipiélago.

Mientras, en **Pueblo Paleta, luce un espléndido día de sol y de repente... ¡empieza a nevar!** El tranquilo paseo en bicicleta del Profesor Oak se convertirá en el día más liado de su carrera.

En la isla donde han ido a parar nuestros héroes les reciben unos extraños hombres cubiertos con máscaras de pájaros... pero tranquilos, que son para celebrar una fiesta de su isla, dedicada a los míticos pájaros dueños de los elementos. Una chica, Flura, explica a nuestros amigos el origen del festival. La isla en la que se encuentran recibe el nombre de Shamouti y cada año sus habitantes celebran una fiesta en honor a los pájaros míticos que gobiernan las islas de los elementos; cada isla tiene un pequeño santuario que contiene un objeto sagrado, y uno de los habitantes debe viajar a las tres islas para comprobar que todo sigue en perfecto orden. En esta ocasión, el honor de calmar la ira de los dioses se lo van a conceder nada más y nada menos que a Ash.

Ash marca la diferencia

El radar del magnate Geraldan Lawrence III acaba detectando movimiento en la isla de Zapdos... que se está dirigiendo a la isla vacía de Moltres. Mientras, el barco de Ash llega accidentadamente a las costas de isla Moltres. Todos alcanzan la orilla excepto Jessie y James, que salen disparados. Ash llega al santuario de la isla, en el que encuentra el primero de los tres tesoros de los elementos. Todo puede ocurrir a partir de ahora y **sólo Ash puede reunir los tres tesoros que calmarán a los dioses**.

Dice la leyenda: **"No toquéis al dios del fuego, al del trueno y al del hielo, o los cielos se abrirán y la Tierra será destruida"**. Una vez reunidos los tres Pokémon de los elementos, aparece en escena Lugia, el dios del agua que, llevando a Ash en su lomo, intentará resolver la grave situación. Moraleja: una persona sí puede **marcar la diferencia y salvar el mundo... como le ocurre a Ash**.

LOS NUEVOS POKéMON

¡Hazte con todas (las cartas)!

Seis nuevos Pokémon hacen acto de presencia entre la película y el cortometraje. Aquí os los presentamos:

#249 Lugia: El dios del agua, que aparecerá cuando todos los dioses de los elementos estén juntos.
#199 Slowking: El guardián de la leyenda, que es capaz de entender el lenguaje de todos los Pokémon; además, habla el idioma humano perfectamente (el de arriba en la imagen).
#163 Hoothoot: Es un Pokémon búho con un perfecto sentido del tiempo. Mide 0.7 m y pesa 21,2 kg.
#182 Bellossom: Kireihana, en japonés. Este Pokémon protagoniza un divertido número musical en la jungla.
#165 Ledyba: Aparece sólo en Pokémon Silver, y tiene forma de mariquita. Es muy tímido, se mueve mejor en grupos.
#239 Elekid: Este Pokémon eléctrico se va a llevar muy bien con Pikachu. Es anaranjado y lo tenéis justo a la derecha.



EL CORTOMETRAJE

La Aventura de Rescate de Pikachu

¿Os acordáis del corto que vimos junto a la primera película? Pues el fenómeno se repite en esta segunda producción con un título en el que los Pokémon son los protagonistas absolutos... tanto que no aparece ningún ser humano. Todo el corto es una amalgama de "Pika", "Psy", "Bell", "Kid", "Ba" y demás sonidos relacionados con los Pokémon que aparecen en él. Son 22 minutos de diversión que nos ofrecen una pequeña aventura con Pikachu, Psyduck, Togepi y Meowth. Resulta que, por culpa de Psyduck (ya sabéis lo patoso que es), estos Pokémon se caen en un agujero que les lleva a otro lugar... ¡perdiendo de vista a Togepi! Muy preocupados empiezan a buscarle y le encuentran en lo alto de un árbol, en un nido de Exeggcute. Como Togepi es un Pokémon huevo, los Exeggcute le han confundido con el miembro de su grupo que falta. Pikachu decide ir en su busca y así conocerá a Elekid, otro Pokémon eléctrico con quien hará buenas migas.







Quizá para el 2002...

La cuarta entrega nació como un rumor, fruto de una entrevista a Matsamoto Rica (voz de Ash en el filme), y acabó convirtiéndose en noticia tras la proyección de la tercera entrega. En Emperor of the Crystal Tower se proyectó un trailer con imágenes de la cuarta entrega. Sí, Serebii parecía llevar la voz cantante, pero eso lo confirmaremos en el 2002, cuando se estrene en Europa.

La Liga Pokémon llega a España

Prepárate para luchar ahora

¿Tienes algún mazo del juego de cartas Pokémon?, ¿estás ya harto de vencer a tus vecinos? Pues prepárate, porque desde ya mismo puedes luchar contra gente que "se lo curra" un poco más que tus pobres vecinos. **En la Liga Pokémon que se acaba de iniciar encontrarás entrenadores serios durante las 8 temporadas de 6 semanas que durará.** Para apuntarte mira en la lista que publicamos junto a este texto la tienda más cercana a tu localidad. Pásate y pregunta los horarios en que se celebrarán los combates.

PREGUNTA AQUÍ POR LA LIGA POKéMON

A Coruña
- Mazinger II
  C/ Barcelona, 93
  Tel. 988 250 659

Alcalá de Henares
- Alcalá Cómics
  Avda. Guadalajara, 9
  Tel. 918 834 927

Algeciras
- Amuleto
  C/ Fuentenueva, 5
  (próximamente Buen Aire, 2)
  Tel. 956 654 842

Alicante
- Ateneo
  C/Portugal, 36
  Tel. 965 923 040

Badajoz
- Metrópolis Badajoz
  C/Virgen de la Soledad, 4 A
  Tel. 924 245 949

Badalona
- El Sindicat del Joc
  C/ Mercè, 15
  Tel. 933 894 747

Barcelona
- Centros Toys'R'Us
- Perra Cómics
  C/ Alcolea, 47
  Tel. 933 300 041
- Black Lotus
  P° San Juan, 7
  Tel. 932 440 017
- Cibermedia
  C/ Molino, 2,
  esquina Conflent
  Tel. 933 546 693
- Follet Verd
  C/ Aragón, 658
  Tel. 933 074 983

Blanes
- Jocker Jocs
  C/Bellaire, 39-41
  Tel. 972 350 676

Burgos
- Arte 9 Burgos
  C/ San Julián, 5, bajo
  Tel. 947 201 488

Cádiz
- Arkham Cómics
  C/ Feduchy, 20
  Tel. 956 259 456

Córdoba
- Ala Delta
  C/ Antonio Barroso y
  Castillo, 6, local 1
  Tel. 957 081 810

Gavà
- Arc Voltaic
  C/St. Joan, 1
  Tel. 936 628 862

Gijón
- Capua Hobby's
  Marqués de casa Valdés, 55
  Tel. 985 339 589

Granada
- Master Games
  C/ Solarillo de Gracia, 7, bajo
  Tel. 958 523 004

Granollers
- El Món del Còmic
  C/Sant Jaume 12-14
  Galerías St. Carlos, local 31
  Tel. 938 702 304

Jerez
- Unlimited
  C/ Mariñiguez.
  Edificio Los Ramos, local L
  Tel. 956 330 556

Madrid
- Centros Toys'R'Us
- Generación X
  C/ General Pardiñas, 31
  Tel. 914 352 312
- Generación X
  C/ Fermín Caballero, 57
  Tel. 917 300 168
- Metrópolis Usera
  C/ Enrique Fuentes, 18, local
  Tel. 915 690 306
- ARTE9 Doctor Esquerdo
  C/ Doctor Esquerdo, 6
  Tel. 914 029 608

Orense
- Mazinger
  C/ Progreso, 89-91, Galerías
  Proiften, entreplanta, local 10A
  Tel. 988 250 659

Oviedo
- Arte 9 Oviedo
  C/ Silla del rey, 5
  Tel. 985 255 449
- Palandor Games
  C/ Pérez de la Sala, 53, bajos
  Tel. 985 080 830

Puerto Real
- Sopa de letras
  C/ de la Plaza, 31
  Tel. 956 472 817

Salamanca
- Cómics Drako
  P° Carmelitas, 53-55
  Tel. 923 218 048

San Sebastián
- Armageddon Cómics
  Pza. Marcelino Soroa, 2
  Tel. 943 462 782

Santander
- Némesis
  C/Gravina, 9, bajo izq.
  Tel. 942 372 608

Sevilla
- Cards Cómic
  C/ Sales y Ferrer, 13
  Tel. 954 226 075
- Game Zone
  C/Jesús del gran poder, 41,
  Tel. 954 901 528
- Nostromo
  C/ Carlos Cañal, 24
  Tel. 954 211 818

Sant Cugat
- Goblin
  Avda. Lluís Companys, 28, bajos
  Tel. 936 746 502

Toledo
- 03Blue
  Rda. Buenavista 29, local 12
  Tel. 925 222 941

Valencia
- Gremio de Dragones
  C/ Benicarló, 13, bajo Izq.
  Tel. 963 602 730
- Camelot
  C/ L'Amistat, 6
  Tel. 963 608 593
- Ludómanos
  C/Castellón, 13, bajos
  Tel. 963 415 264

Vitoria
- Ronin
  C/ Pintor Jesús Apellániz, 3, bajo
  Tel. 945 249 158

Zaragoza
- La Tregua
  Avda. Pablo Ruíz Picasso, 5,
  local 50015
  Tel. 976 520 234

100 años de Seguridad Social... y ¿Pokémon?





Para celebrar los **100 años de Seguridad Social** en España, el **Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales** ha organizado una interesante exposición que tiene lugar en el **Museo Nacional de Antropología**, en Madrid. Muy bien, sí, pero ¿qué pinta Pokémon en todo esto? No os impacientéis, que todo tiene su porqué. Resulta que los organizadores han pensado que sería muy chulo **editar unas nuevas tarjetas de la Seguridad Social para los niños**, con los Pokémon de protagonistas. Así, a los chavales que visiten la exposición les **regalarán una tarjeta como la que tenéis en esta imagen**. Eso sí, es un documento promocional y no sirve para enseñársela al doctor.

El museo está en la **Avenida Juan de Herrera, 2** (Madrid). La exposición permanecerá abierta hasta el 22 de diciembre, en horarios de 10 h. a 18 h. de martes a sábado y de 10 h. a 14 h. los domingos.

#04 Charmander

Uno de los Pokémon primarios de las ediciones Roja y Azul. Será el que más te ayude en los comienzos del juego, y quizá perdure como un fijo en tu equipo Pokémon.



Lo mejor

+ Su segunda evolución, Charizard, es uno de los Pokémon más peligrosos del juego.
+ Puede aprender dos de las MO, siendo útil durante toda la aventura.

Lo peor

- Contra los dos primeros Líderes de gimnasio, va listo. O sea que le darán caña.
- Los Tipos Fuego, Agua, Roca y Dragón pueden vencerle fácilmente.

#127 Pinsir

Con apariencia de insecto peligroso difícil de eliminar a zapatazos, el Pinsir utiliza sus pinzas-cuernos como principal arma de ataque. También embiste a sus enemigos, derribándolos y dejándolos indefensos.

Lo mejor

+ Es uno de los Pokémon Bicho más surtido en ataques.
+ Te resultará muy útil contra Mewtwo y otros Pokémon Tipo Psíquico.

Lo peor

- Sólo tendrás ocasión de capturarlo en la Edición Azul.
- Los tipos Fuego, Lucha, Volador y Fantasma lo tienen chupado contra él.

#123 Scyther

Se le compara con un guerrero ninja debido a su velocidad y agilidad, además de por su fiero aspecto. Para ser un Tipo Bicho, resulta muy atractivo.



+ Sin ser de Tipo Psíquico, es capaz de aprender el ataque Agilidad.
+ Su Tipo Volador le da ventaja sobre un gran número de oponentes.

Lo peor

- Sólo podrás hacerte con él en la edición Roja de Pokémon.
- Es algo malete contra cinco Tipos de Pokémon, nada menos.

#102 Exeggcute

Un Pokémon difícil de no confundir con un huevo. Por separado no son peligrosos, pero cuando se reúnen para atacar a un mismo enemigo...



+ Su evolución descubre un nuevo y poderoso ataque de Tipo Normal.
+ Sus dos Tipos, Planta y Psíquico, son una mezcla única. Muy útil contra determinados Tipos.

Lo peor

- Necesita utilizar la Piedra Hoja para evolucionar a Exeggutor.
- Vulnerable a ¡siete Tipos de Pokémon! ¡Escóndelo a tiempo!


POKéMON
¡Hazte con todos!
Edición Especial Pikachu
Edición Amarilla
Edición Azul
Edición Roja
POKéMON PINBALL
GAME BOY
GAME BOY COLOR
game link
Aquí tienes la familia POKéMON de GAME BOY. Todos los juegos que han hecho furor en el mundo: Rojo, Azul, Amarillo, Pinball... Tampoco te olvides del Cable GAME LINK para intercambiar con tus amigos tus POKéMON favoritos. Ni de POKéMON PIKACHU, con él tu pandilla si que estará completa.
Nintendo